Chronicles or Riddick: EFBB
Headhunter: Redemption
Silent Hill 4: The Room
Colin McRae Rally 2005
Richard Burns Rally
Front Mission 4
Spider-Man 2
Galleon
Psi-Ops
Driv3r

PSX EXTREME

6.99
w tym 7% VAT



Sierpień '04

84

Odważysz się?

INDEX 340898 ISSN 1429-172X
PSX
9 771429 172043 08



Sierpień 2004 / PE#84

W tym miesiącu PE ma 2 różne okładki:
Silent Hill 4 The Room (Konami) oraz Spider Man 2 (Activision)

wYstępniak

Wakacje są męczące. Ci z Was, którzy nigdzie nie wyjechali, pewnikiem wiedzą o tym najlepiej, z autopsji. Znęcanie się nad padem do późnych godzin nocnych ma swój bolesny finał rano, gdy domownicy budzą Cię o 10.00 "nad ranem", w obawie aby Twojemu psu nie eksplodował pęcherz. A potem człowiek szwenda się półżywy z kąta w kąt, przecierając podkrążone oczy - czuje się źle, dopóki znowu nie weźmie do rąk pada... No i od razu samopoczucie wraca do normy. A że historia zaczyna się od nowa, toteż następnego ranka pies ma znowu przekichane. Moi Drodzy, Wasze psiury muszą się do tego przyzwyczaić, bo tak jak pisałem w zeszłym miesiącu: wakacje rozwiązały worek gier. Dobrych gier, jakie wysypią się na nasze konsole do końca roku. Zresztą, popatrzcie na jakże krzepiącą listę zapowiedzi na stronie 22. Skąd na to wszystko wziąć fundusze? Pojęcia nie mam. Psiura nie ważcie się sprzedawać, bo jako przyjaciel zwierząt nie popieram takich inicjatyw. No.

Wiele szumu powstało wokół najbardziej oczekiwanej gry ostatnich miesięcy - DRIV3R został bardzo restrykcyjnie potraktowany za liczne bugi i niedociągnięcia. Nie chcę stawać w obronie developera (tutaj raczej wydawca zawinił), ale sumienie nie mam wystawić grze niższej noty. Po prostu zbyt dobrze mi się grało w ten "gniot". Ot, taki paradoks. Nawet SPIDER-MAN 2, PSI-OPS i polski HARRY POTTER nie zdołały mnie oderwać na dłużej od DRIV3Ra. W ogóle do niecodziennej potyczki doszło w tym miesiącu w recenzjach - wielki HARRY P spotkał się oko w oko z kolejnym mainstreamowym potworkiem, POKEMON COLOSSEUM na GameCube'a. Z czystej ciekawości przeprowadziłem ankietę wśród zg(Red.)zioli, w której każdy MUSIAŁ się opowiedzieć za jedną ze stron. Przy stanie 9 do 9 (hm) szalę przeważył Myszaq, który stwierdził "A, [cenzura] wie, ja się nie orientuję. Może być Pokemon... a najlepiej Żwirek i Muchomorek". Niewielką przewagę NINTENDO potraktujcie zatem z przymrużeniem oka.

Dosyć o Pokemonach - pomówmy o PeCetach, na których nasza prasa postawiła krzyżyk. Mówi się o końcu grania na PC, otwarcie pisząc że nadszedł czas konsol. Ale przecież to było wiadome od dawna. Pytacie czemu tak się dzieje? Powodów jest kilka, ale zasadniczego należy upatrywać w sukcesywnym wzroście średniego wieku Graczy. Analogia jest taka: dorosły Gracz najczęściej pracuje, a zatem stać go na kupno wyspecjalizowanego sprzętu do zabawy, który reklamują na każdym kanale w telewizji, na billboardach i w gazetach (nie, nie w Polsce). Kupuje zatem konsolę, na której gra się mu wygodniej. A że taki Gracz ma prawie trzydziestkę na karku, pociąga to za sobą kolejną tendencję: gry konsolowe są coraz bardziej poważne i rozbudowane. Bo niby skąd się wziął pomysł, aby na konsole wydać pierwszą pełnoprawną symulację rajdu (R: BURNS RALLY)? Kto gra w SILENT HILL 4 czy CHRONICLES OF RIDDICK? Dla kogo powstają coraz bardziej zaawansowane produkcje, coraz bardziej wykręcona fabułamie? To zabawne, ale konsola kojarzona z zabawką dla dzieci, okazuje się być zabawką dla dorosłych. A wracając do PC - nie wierzę, żeby ten nie doczekał się kolejnych SIMSów, UNREALa, FIFA czy wielu konsolowych konwersji... w które nie będzie się dało grać. Tyle miałem do powiedzenia. Zobaczymy się 20 sierpnia. Papucie [Ściora]

PS. W tym roku EXTREME PARTY 5 nie będzie, o czym pisaliśmy, ale niektórzy nie zauważyli i męczą mnie okropnie.

polecamy

beta test s.24



Silent Hill 4: The Room



Chronicles of Riddick



Spider-Man 2



Driv3r

konkursy:

RIGA TEST CZ.4 77
NC ROOM 78
KONKURS ELECTRONIC ARTS 78
TELEXTREME 78, 71

inne:

DRUGI OGÓLNOPOLSKI ZLOT FANÓW NINTENDO 10
EXTREMALNE PROFILE 28
MECHANICZNE WIZJE 32

recenzje

DRIV3R 42
FRONT MISSION 4 34
HARRY POTTER ATPOA 36
MASHED 55
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY 52
RICHARD BURNS RALLY 54
RPM TUNING 55
SPIDER-MAN 2 40
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PT 48

CARVE 55
CHRONICLES OF RIDDICK: EFBB 49
DRIV3R 42
GALLEON 56
HARRY POTTER ATPOA 36
MASHED 55
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY 52
RICHARD BURNS RALLY 54
SHADOW OPS: RED MERCURY 48
SPIDER-MAN 2 40

HARRY POTTER ATPOA 36
POKEMON COLOSSEUM 38
SPIDER-MAN 2 40

POCKET

SHINING FORCE: ROTDD 68

PLAYTESTY

COLIN MCRAE RALLY 2005 9
HEADHUNTER: REDEMPTION 20
JUICED 14
SECOND SIGHT 21
SILENT HILL 4: THE ROOM 24
TOCA: RACE DRIVER 2 9

Hardkor

HALO ARENA 64
ND LOADER 58
KONSOLE MADE IN POLAND 60
KRUCJATA LIEBERMANA 62
N-KLAWE 66
OO GRACZA OLA GRACZY 62
OKIEM MANIAKA 63
SZARA STREFA 58
VIDEO GAME 60



Piła

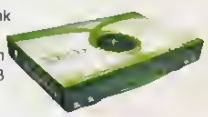
CO Z NOWEGO

Wojna nerwów coraz bliżej...

Walka o pieniądze zawsze związana jest z nerwami. A kolejna generacja stacjonarnych konsol to DUŻE pieniądze - i minione tygodnie ujawniły właśnie pierwsze zalążki nowej Wojny Gigantów.

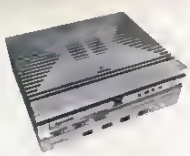
Można spekulować, czy drugi już w krótkim okresie czasu wyciek specyfikacji następcy Xboxa to przypadek czy celowe działanie Microsoftu. tak czy inaczej osiągnięto pewien skutek. Powstało zamieszanie, które szybko rozdmuchały i puściły w eter największe serwisy internetowe. Cóż więc takiego skrywają czeluście maszyny znanej światu jako Xenon? Jednostka oparta będzie na trzydziestodwuwatowym procesorze IBM Power PC taktowanym zegarem 3,5 GHz. Za grafikę odpowiadać ma specjalnie stworzony przez ATI 500 MHz-owy GPU, co przekłada się na 4 miliardy wypełnionych pikseli i pół miliarda przetworzonych wierzchołków na sekundę. Dodajmy do tego 256 MB RAM-u na pokładzie na potrzeby procka głównego i graficznego, oraz napęd DVD-ROM 12x, a całość kompatybilna zarówno ze zwykłymi TV jak i HDTV (coraz bardziej popularna w USA TV wysokiej rozdzielczości) i mamy całkiem niezłego potwora. Jakby tego było mało, info mówi o wbudowanych zaawansowanych zabezpieczeniach antypirackich i antyhakerskich. Tajemniczy dokument zawierający powyższe dane nosi podpis faktycznego inżyniera MICROSOFTu - Petera Isensee. jest więc wysoce prawdopodobne, że patrzymy na specyfikację następcy Xboxa. W całej tej beczce miodu dla fanów maszynki Bille znalazły się jednak dwie łyżki dziegciu. Po pierwsze niepokoją doniesienia z różnych źródeł, że Xenon NIE będzie kompatybilny wstecz - czyli nie pogramy na nim w gry z Xboxa. Co więcej, w świetle powyższych danych technicznych doniesienia te stoją mocno na nogach - skoro nowy GPU dostarczy ATI, a nie jak poprzednio nVIDIA, "niezgranie" układów graficznych stanie na drodze software'owi z Xboxa. Pytanie tylko czy kwestia wstecznej kompatybilności może zaważyć na sukcesie następcy? Jeśli MICROSOFT nie przejmie się tym faktem, to znaczy, że uważają to za czynnik mało ważny dla Graczy. W rzeczywistości ma to znaczenie tylko przez pierwsze pół roku po premierze, tak jak miało to miejsca w przypadku PlayStation 2. FINAL FANTASY IX ukazało się jeszcze na PSone, ale było to blisko daty premiery PS2. Jednak czy kilka miesięcy później ktoś wybierał PS2 zamiast Xboxa dlatego, że mógł na Czerniu zagrać w tytuły z Szaraka? Wątpliwe. Pozostaje jednak kwestia swoistej "alienacji" istniejącej bazy użytkowników Xboxa, która w momencie premiery Xenona będzie pozostawiona sama sobie. Opisana powyżej moc X2 pozwoli co prawda na emulację X1, ale wątpliwe jest, aby MS wybrało to rozwiązanie. Drugie dyskusyjne kwestia, to wbudowany twardy dysk - znajdziemy go we wnętrzu Xenona czy nie? Krążą pogłoski, że zastąpi go pamięć RAM typu Flash, gdyż same gry będą projektowane z myślą o dostępie do innego rodzaju źródeł (jednostki pamięci zewnętrznej, zasobniki pod USB) oraz zdalnych urządzeń (zsieciowane PC, Xbox Live!). Osteteczna decyzja jeszcze nie zapadła, jeśli jednak Xenon nie otrzyma w standardzie HaDeka, jest szansa że będzie on zaplenowanym komponentem dostępnym osobno (jak HDD w PS2). Tym bardziej ze Xbox 2 otrzyma całe mnóstwo wejść/wyjść do szybkiego przesyłu danych w obie strony - ostatnie wieści mówią o portach USB 2.0 (dla kamer, mikrofonów czy jednostek pamięci przenośnej), wyjściu VGA oraz wysokiej rozdzielczości. Kosmetyczne zmiany samego pada, czyli dodanie dwóch przycisków obok triggerów czy usunięcie buttonów białego i czarnego - to w świetle powyższych dylematów kwestie typowo kosmetyczne. Skoro jednak mowa o zalążku nowej wojny - gdzie przeciwnik? Ano nie kazał na siebie długo czekać. O "przypadkowej" publikacji obszernego wywiadu z szefem SONY Europe na oficjalnej stronie playstation.com pisałem swego czasu w 'Oklem Maniaka". Padło tam wiele konkretów i danych, ukazujących PlayStation 3 jako centrum domowej elektroniki będące w stanie kontrolować nawet ilość napojów w naszej lodówce.). Z najświeższych jednak i w pełni oficjalnych wieści - nowe światło na następcę Czerniu rzucił na początku lipca sam Ken Kutaragi. Czując zapewne oddech MICROSOFTu na plecach obwieścił, że przedstawią ewe nowe dziecko światu jeszcze w tym roku fiskalnym (do kwietnia 2005 r.), a w formie grywalnej zobaczymy PS3 na początku roku kolejnego (czyli prawdopodobnie na majowym E3 2005 lub Tokyo Game Show). Natomiast z pewnej konferencji wyciekło info, że chip pamięci XDR DRAM ładowany do PlayStation 3 uległ zmniejszeniu z 512 Mbitów do 256 Mbitów. Niezmienne natomiast pozostaje data rozpoczęcia produkcji - lato 2005 - co daje wizję na japońską premierę sprzętu w 2006 roku. Oczywiście momentalnie pojawiły się spekulacje co do nowego, mniejszego chipa, a spekulanci podzielili się na dwa obozy. Jeden mówi o redukcji kosztów produkcji, drugi o podwojeniu przepustowości z 25,6 GB/sek. do 51,2 GB/sek. W drugim przypadku więcej roboty otrzymuje tym samym "serce" konsoli - chip The Cell. Jeśli chcecie, możecie wybrać sobie któraś z teorii lub dorobić własną.), przy okazji podziwiając najnowsze produkty wyobraźni zdolnych grafików którzy nie mogąc doczekać się oficjalnego designu Xenona - zmaterializowali własne wizje sprzętu... □ [butcher]











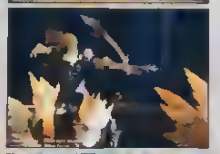


piguła

Szef firmy wydawniczej ATARI - Bruno Bonnell - potwierdził, że planowana jest produkcja kolejnych dwóch tytułów opartych na filmach z serii MATRIX. Jeden z nich trafi jeszcze na aktualne konsole, drugi natomiast powstaje już z myślą o "next-next-genach". Nie wiadomo, czy ster developerski ponownie dzierżyć będą twórcy ENTER THE MATRIX - SHINY ENTERTAINMENT. Co więcej - chodzą słuchy, że jedna z gier (pewnie dla PS2 oraz Xa) miała zostać pokazana na tegorocznym E3, co świadczy o zaawansowanym etapie prac. [butch]

SQUARE-ENIX podzieliło się ze światem nowymi shotami z FINAL FANTASY XII - premiera niestety dopiero zimą 2005. Przypomnijmy, że dwunasta odsłona tej najpopularniejszej serii RPG przedstawi nam całkowicie nowych bohaterów w nowym przedziale czasowym. W pełni ruchoma konfrolowana kamera podczas walk, środowiska w pełnym 3D i palety barw jakich jeszcze tu nie widziano - to tylko kilka ze smaczków, jakimi kusi fenów producent. Jeśli posiadacie dostęp do netu, możecie też zasmakować nowego filmu z FFXII w technologii Flash - uderzajcie na www.ff12.com. [butch]







Zamknięcie czy bankructwo? Jedno wynika z drugiego i oznacza koniec działalności - a przed taką wizją stanął niespodziewanie ACCLAIM, jeden z bardziej znanych wydawców (BURNOUT 2, ALIAS, NBA JAM). Wyniki za ostatnik kwartał roku fiskalnego (do 31 marca) są aż nadto czytelne - 84 miliony $ straty i utrata płynności finansowej. Na horyzoncie co prawda mejaczy kilka nowych projektów (m.in. JUICED), ale nic co mogłoby wyraźnie odwrócić koło fortuny. Pozostaje czekać na uśmiech losu? [butch]

Dwayne "The Rock" Johnson, szykujący się do rozpoczęcia zdjęć na planie filmu SPY HUNTER (reż. John Woo, scenariusz na podst. gry), wyraził już zainteresowanie kolejnym projektem z 'growymi korzeniami" - filmem na podstawie kultowego DOOMa, który planuje wytwórnia UNIVERSAL. Fabuła tej produkcji opowiada o bazie wojskowej na Marsie, gdzie "niechcący" otwarte zostają bramy piekieł - całość ma być "trochę" bardziej skomplikowana niż fabuła tego shootera FPP sprzed lat. [butch]





Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

No i mamy środek wakacji, a "ON" jak zwykle nie na środku, lecz na stronie numer 5, tym razem jednak bez popierdółkowatej gry Reszta bez zmian, więc lecimy

Sayonara SONIC TEAM - konnichiwa SONIC TEAM! Z dniem pierwszego lipca - tak jak to było wcześniej zapowiadane - studio SONIC TEAM oficjalnie zakończyło swoją niezależną działalność, by zostać wchłonięte w całości (jak reszta teamów) przez SEGĘ Pojawiła się specjalna stronka "Zegnaj Sonic Team - Witaj Sonic Team", na której możemy przeczytać m in , że studio dalej będzie się starało tworzyć gry klimatem nie odbiegającym od produkcji z czasów pełnej niezależności od SEGI Z okazji powrotu pod skrzydła SEGI, SONIC TEAM przygotowało specjalne upominki, z których kilka można zdobyć jedynie po wypełnieniu specjalnego formularza na wspomnianej stronce Do zdobycia jest chociażby 2000 przypinek z Sonikiem, a na każdego kto zdobędzie po wypełnieniu formularza powyżej 100 punktów czeka 1000 złotych, numerowanych przypinek Sonika. Już dla każdego - nie trzeba wypełniać formularza ale trzeba zapłacić tysiąc jenów) - przygotowano płytę "Sonic Team Unplugged Live 2004". Jest to składak z muzyką z gier spod igły SONIC TEAM, nagrany na zamkniętej imprezie w dniu 30 marca bieżącego roku Wspomniana płyta będzie osiągalna dopiero 26 sierpnia http.// www sonicteam com/final/index html

SONY zaprzestaje produkcji monitorów LCD dla PSone Kto jeszcze nie kupił a bardzo by chciał - to już ostatni dzwonek, bo SONY czyści magazyny!

Ze Japończycy lubią walić w bębny - to już stało się jasne przy okazji TAIKO NO TATSUJIN Równie chętnie zółte ludziki sięgają po DONKEY KONGA Drugi, dodatkowy dysk dla gry DONKEY KONGA tylko pierwszego dnie sprzedaży znalazł 7 tysięcy nabywców

Nowe FINAL FANTASY 7 w Japonii?! Już widzę te wypieki na twarzach co niektórych Spokojnie Po pierwsze pełny tytuł gry to BEFORE CRISIS FINAL FANTASY VII, sugerujący ze rzecz dzieje się przed wydarzeniami z FF7, precyzując - dokładnie sześć lat wcześniej Głównym bohaterem BC FF7 jest Turks Po drugie SQUARE ENIX stworzyło tę grę tylko z myślą o japońskich telefonach komórkowych Premiera we wrześniu



Oto lista 20 najlepiej sprzedających się tytułów w Japonii za pierwszą połowę 2004 roku Pokemon Fire Red / Leaf Green (GBA), Dragon Quest V (PS2) Sangoku Musou (PS2), Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken (PS2), Famicom Mini Super Mario Bros (GBA), Derby Stallion '04 (PS2), Onimusha 3 (PS2), World Soccer Winning Eleven 7 International (PS2), DragonBall Z 2 (PS2) Super Robot Taisen MX (PS2), Kirby Star Great Labynrth of the Mirror (GBA), SD Gundam G Generation Seed (PS2) Pikmin 2 (GC) Rockman EXE 4 Tournament Red Sun / Blue Moon (GBA) Grand Theft Auto Vice City (PS2) Shin Sangoku Musou 3 Empires (PS2), Monster Hunter (PS2), Final Fantasy X-2 International + Last Mission (PS2), Gran Tunsmo 4 Prologue (PS2),Fuun Shinsen Gumi (PS2)

Pisałem niedawno o tym, ze sena DENSHA DE GO! zakończyła swój zywot z momentem ukazania się gry z podtytułem FINAL.

Lp	Tytuł	Wydawca	Platforma
1	Let s Make a J League ProSoccer Club '04	Sega	PS2
2	Xenosaga Episode II JvGuB	Namco	PS2
3	Dragon Quest Characters TGA3 Adv	Square Enix	GBA
4	Jissen Pachislot Hokutonoken	Sammy	PS2
5	Memories Off	Sorekara Kid	PS2
6	Third Year B-Team Kinpachi-Sensei	Chunsoft	PS2
7	Mario vs Donkey Kong	Nintendo	GBA
8	Pikmin 2	Nintendo	GC
9	Famicom Mini Ganbare Goemon! KD	Nintendo	GBA
10	Silent Hill 4 The Room	Konami	PS2

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki



Aby uczcić ten fakt, na lniach dobrze znanych Graczom pojawiły się specjalnie oznakowane pociągi Dodam od siebie, ze trochę szkoda, iz TAITO zarzuciło tematykę "cuchciową" (w Japonii bardzo popularną) i na kolejnych, mocniejszych konsolach DdG! znów się jednak pojawi

Japońscy nabywcy BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2 będą mieli to szczęście iz do gry będzie dołączone grywalne demo DEVIL MAY CRY 3 Jednym słowem "pokosztują" nowego Dantego już 9 września bo wtedy sklepową premierę będzie miał REOF2 DMC 3 pojawi się w Japonii dopiero zimą

Czy jesteś już ofiarą papierowej gorączki związanej z PAPER MARIO 2? Nie? Nic nie szkodzi Dla zarazonych i nie zarazonych jakiś życzliwy przygotował papierową wersję Famicomu (NES) w skali 1 10 Pod adresem http://www dfnt net/t/photo/papercraft/ możecie ściągnąć i wydrukować papierowego NES-a oraz kartridże włącznie z opakowaniem) Na podanej stronie znajdują się tez inne papierowe gadżety związane z grami

Ciekawe oferta pojawiła się dla wszystkich japońskich członków Klubu Nintendo Otóż za 500 punktów można nabyć specjalny kontroler MARIO Jest to gamecube'owy kontroler z czerwonym przodem i wielką czerwoną literą M na białym kole Z innych dostępnych akcesoriów wymienię chociażby Memorkę dla GC 251 bloków za 400 punktów i wymienne, kolorowe obudowy dla GBASP za 600 punktów Zasada jest prosta kupujesz coś za 1000 jenów - dostajesz 100 punktów klubowych







NINTENDO zaczęło 23 lipca sprzedaż 10 specjalnych Double Packów dla GC Każdy taki zestaw zawiera dwa hicory w cenie jednego (7880 jenów) Ostatni dziesiąty zestaw PIKMIN + PIKMIN 2 kosztuje nieco więcej niz inne (8980 jenów), ale za to zawiera 5 figurek Pikminow

SONY podało ze ujawni szczegóły dotyczące PlayStation 3 pod koniec bieżącego roku fiskalnego (kończącego się w marcu 2005 r) Trzeci Plejak ma być podobno zaprezentowany na przyszłorocznym E3 i to już w formie grywalnej maszynki Ja tu o PS3, a SONY ma problemy z już istniejącym kombajnem PSX Oblecywana aktualizacja oprogramowania dla tego centrum multimedialnego miała się pojawić już w połowie lipca, jednak wszystko wskazuje na to, że będzie ona dostępna dopiero po 5 sierpnia Aktualizacji będzie można dokonać przez Internet lub odpowiednie płyty przygotowane przez serwisy SONY

Na japońskich ulicach pojawiły się nowe automaty dla GBA gdzie za jedyne 300 jenów można ściągnąć jeden z 8 filmików dostępnych w "pudle" (na zdjęciu automat z Pokemonami) Starsze automaty, choć brzydsze, oferowały jednak jeden film w cenie 200 jenów Aha, karta SM i odpowiednia przystawka dla GBA mile widziane)



NINTENDO wraz z firmą Tomy wypuściło 22 lipca na rynek specjalny zestaw zawierający eRReGowego Naruto i specjalną wersję kolorystyczną GBASP Naruto Orange Cena tego zestawiku to 17540 jenów





SQUARE ENIX musiało przełożyć datę japońskiej premiery FINAL FANTASY I I II ADVANCE dla GBA, ze względu na błąd w kodzie gier Oj, nie będzie to dobra reklama dla firmy

Od 15 lipca japońscy Gracze mogą wybierać w kolejnym modelu kolorystycznym PS2 Najnowszy model to Pearl White Edition i trzeba za niego zapłacić 19800 jenów



NAMCO przygotowało specjalną ofertę dla każdego, kto zamówi w przedsprzedazy peesdwójkową wersję gry TALES OF SYMPHONIA (japońska premiera - 22 września) Osoby takie oprócz samej gry otrzymają specjalna płytę DVD ze zwiestunem gry TALES OF REBIRTH

I to już chyba wszystko Uciekam sprawdzić, jak się ma moja ciężarowka) □

LOKI

Po utracie developera STARCRAFT GHOST w postaci firmy NIHILISTIC, BLIZZARD ENT szybko zebrało się do kupy i znalazło następcę - została nim ekipa ex-pracowników MIDWAY pod nazwą SWINGIN' APE, odpowiedzialna ostatnio m in za produkcję METAL ARMS GLITCH IN THE SYSTEM To nie oznacza jednak przyspieszenia prac i zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami S G wypatrujcie dopiero w 2005 roku [butch]

Japoński developer FROM SOFTWARE przejął od ACTIVISION wszelkie prawa do developingu i publikacji kolejnych produkcji z seni TENCHU Dlaczego "ojcowie Tony Hawka" zdecydowali się wypuścić z rąk taką markę pozostaje tajemnicą, wiadomo tylko ze umowa nie dotyczy żadnej z istniejących produkcji (do czasów TENCHU 3), a wyłącznie nowych, w tym m in ukazującego się niedługo w Japonii TENCHU KURENAI (zapowiedź w numerze) Chodzą słuchy, ze FROM SOFTWARE chce rozszerzyc tematykę seni na senal TV komiksy itp Tradycyjnie razem z najnowszą grą ukaże się również OST - cover obok.[butch]



CAPCOM postanowiło chociaż trochę ulżyć cierpieniom europejskich fanów seni RE i podało oficjalną, przybliżoną datę premiery RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2 kolejne spotkanie z zombiakami czeka nasz kontynent latem 2005 roku Trochę dołuje wieść, ze Amerykanie zagrają w sequel REO już w grudniu 2004 (Japonia wrzesień) - z drugiej strony, my wciąż czekamy na pierwowzór, który przybędzie do nas we wrześniu br Niech pocieszeniem będzie wieść, ze tym razem - póki co nikt tego nie zdementował - PALowa wersja REO FILE 2 zawierać będzie





tryb online, który pozwoli kooperatywnie śmigać po sieci czterem graczom na raz - tak jak widać na świeżych shotach [butch]

Nowa trasa ujawniona przez POLYPHONY DIGITAL w GRAN TURISMO 4 wiedzie ulicami Paryża - o czym możecie się przekonać naocznie obok. Idealnie odwzorowany Łuk Triumfalny plus parę innych wizytówek miasta mamy gwarantowane - razem z całą resztą realistycznego otoczenia.[butch]



Wakacje w pełni, ale posiadacze Xboxów mają co wrzucić w paszczę swych maszyn - ot, choćby doskonałego CHRONICLES OF RIDDICK czy mniej fachowego, ale wyczekiwanego od wielu lat GALLEONa. W tym miesiącu wszystkich zelektryzowały newsy dotyczące specyfikacji Xenona (nie ma co, potężnej... póki co na papierze) i prawdopodobnego braku kompatybilności wstecznej z X'em. Szef MICROSOFTu Steve Ballmer stwierdził w jednym z wywiadów, że ich nowa konsola zje PS3 na śniadanie. Hm, ale na pierwsze czy drugie? Póki co deloperzy określili się jasno w temacie premier kilku hitów na pierwszy sprzęt MS (m.in. FABLE), co nastąpiło po naciskach "góry". I dobrze! X pojawił się w sieci sklepów MediaMarkt! [koso]



14 września - tego właśnie dnia ma się ukazać FABLE. Data została niejako "wymuszona" przez naciski MICROSOFTu, ale mamy nadzieję, że gra uchroni się od bugów i niedoróbek. Gracze którzy złożyli preordery mogą już zacierać ręce - dostaną bonusową płytkę z furą wywiadów, rozległą sekcją "Making of", a także demami i trailerami innych gier na Xboxa. [koso]

MICROSOFT czyni starania by zwiększyć popularność swojej konsoli w Japonii, bo tam dotąd znacznie ustępuje konkurencji (na 50 sprzedanych konsol PS2 przypada tylko jeden Xbox!). W tym celu firma od pewnego czasu prowadzi intensywne rozmowy z japońskimi producentami, m.in. KONAMI, CAPCOM, NAMCO i SQUARE-ENIX na temat ich większego zaangażowania w tworzenie gier na X'a. Pierwsze jaskółki już są (zapowiedź PRO EVO SOCCER 4), a prawdopodobnie niedługo będzie ich całe stado. Na temat Xbox Next pozytywnie wypowiada się SQUARE-ENIX, nie wykluczając stworzenia dla tego systemu jednego z launch-titles. Jeśli to nastąpi, to MICROSOFT zarobi nie tylko na Japończykach, ale na wszystkich graczach, którym na maszynce z zielonym iksem brakowało produktów japońskiego geniuszu. FINAL FANTASY na Xboksie? Pora, by przestało to być tylko niedorzecznym marzeniem. [koso]

Oddworld Stranger

Abe i Munch mają nowego kumpla...



To co przez pierwsze [illegible] czerwca było tylko plotkami, znalazło oficjalny finał pod koniec owego miesiąca - będzie kolejny ODDWORLD, na X'a i PS2. Twórcy serii - ODDWORLD INHABITANTS - zdecydowali się jednak na duży "skok w bok", zarówno w tematyce jak i sposobie przedstawienia świata. Zacznijmy od porażającej wieści, że większość czasu gry spędzimy w ujęciu... FPP (!!), co jest [illegible] naszej ulubionej serii. Wzorem tej trzeciej tematu developerskiego shooterem HALO. Czy to oznacza całkowite gatunkowe odejście od fascynującej przygody w stronę płytkich akcji z udziałem wymyślnego arsenału? Niekoniecznie - dokładnie ujmując, ODDWORLD STRANGER to połączenie

Producent: EA
Data: WIOSNA 2005



FPP podczas eksploracji środowiska gry z TPP podczas scen walk. Na potrzeby nowej produkcji stworzono nowego bohatera, a jego design wyraźnie uwidacznia klimaty, w jakie opływać będą wizurila. Toż to ulochany ostatnimi czasy przez developerów Dziki Zachód! Z konkretów póki co wiadomo tyle, że nasz medalista w skórzanym wdzianku jest łowcą głów, ścigającym typów spod ciemnej gwiazdy po nowych bezdrożach Oddworld. Prace weszły w etap alfa, co dobrze rokuje przewidywanej dacie premiery, a obie strony są bardzo zadowolone ze współpracy - EA z kreatywności i pomysłowości. Ot, a developer z posiadania tak mocnego (czytaj: "dzianego") partnera jak ELECTRONIC ARTS. [butcher]

PIGUŁA

Gracze lepsi od betatesterów! Niedługo po premierze THIEF: DEADLY SHADOWS forum ION STORM (developer) i EIDOSa (wydawcy) zostało zasypane postami dotyczącymi znalezionego w tej grze bugu. Otóż po uruchomieniu gry w trybie Expert a następnie zachowaniu stanu gry i jego ponownym załadowaniu, ewentualnie po cofnięciu się do jednego z poprzednich etapów, poziom trudności automatycznie przełączał się na Normal. Rzecz irytująca, zwłaszcza dla hardkorowych graczy chcących wycisnąć z THIEFa ostatnie soki. Po pewnym czasie pojawił się na Sieci patch naprawiający ten błąd, ale tylko w przypadku wersji PC. Posiadacze Xboksów prawdopodobnie będą musieli tą wpadkę przełknąć - MICROSOFT z zasady nie umieszcza na serwerach łatek do gier na swoją konsolę. [koso]

Już po raz ósmy przyznano Game Critics Awards, nagrody podsumowujące majowe targi E3 przyznawane przez media branżowe (choć nie tylko). Najbardziej prestiżową kategorię, "Best of Show", w cuglach wygrało PlayStation Portable - jak widać konsolka zrobiła świetne wrażenie nie tylko na nas. Z ważniejszych kategorii - najlepszą grą na konsole (również najlepszą grą akcji) został HALO 2 (Xbox), najlepszą bijatyką DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK (PS2, Xbox, GCN), najlepszymi wyścigami BURNOUT 3 (PS2, Xbox), a najlepszym RPG - JADE EMPIRE (Xbox). Jeśli spojrzeć na nagrody pod kątem developerów, to zdecydowanym potentatem jest ELECTRONIC ARTS - gigant zgarnął aż 5 wyróżnień, co daje w sumie 27 nagród od początku istnienia GCA. Nieźle. [koso]

egn europeangamesnetwork
1-3 September 2004 • ExCeL • London

W pierwszym tygodniu września Londyn stanie się centrum konsolowego świata. Tradycyjnie odbędzie się ECTS (1-3 IX), ale pojawi się inne, konkurencyjne Impreza - European Games Network, umiejscowiona w centrum konferencyjnym London's ExCeL. Ta druga wystawa odbywa się w ramach przeznaczonego głównie dla konsumentów Game Stars Live (1-5 IX). Zorganizowanie dwóch imprezy tej rangi w jednym czasie i miejscu nie jest zbyt dobrym pomysłem, ale być może okaże się bodźcem do odrodzenia się upadającego z roku na rok ECTS. W Londynie oczywiście będziemy, więc możecie spodziewać się relacji ze zdumiewających wyderzeń w postaci "pozyczania" gaśnic, uskuteczniania skradanki pod kamerami w metrze i zrzucania Hideo Kojimy z balkonu. A oprócz tego postaramy się napisać też coś o grach. [koso]

W dniach 9-10 września odbędzie się konferencja Austin Game Conference, na której największe firmy zajmujące się produkcją gier na konsole będą dyskutowały nad ideą, technologią i przyszłością zabawy online. Hasłem przewodnim imprezy, ogłoszonym WSPÓLNIE przez SONY i MICROSOFT będzie "Massively Multiplayer Console Is Coming". Wygląda się, że kolejna generacja konsol pojdzie właśnie tym śladem. [koso]

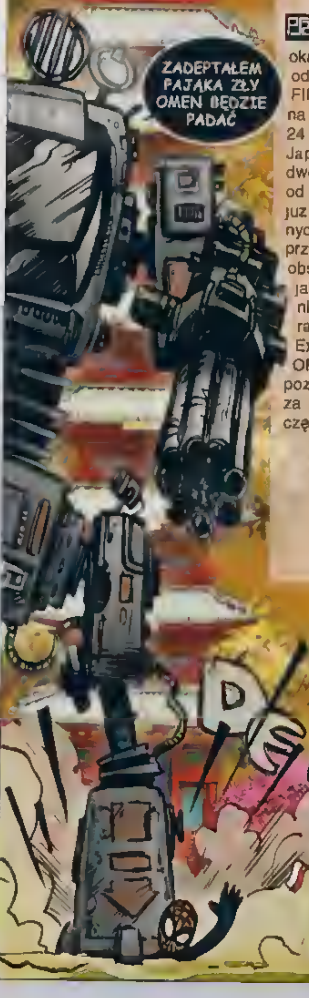
Krążąca od pewnego czasu plotka, jakoby MORTAL KOMBAT: DECEPTION (PS2, Xbox) miał nosić w Europie inną nazwę okazała się prawdziwa. Wprawdzie nie do końca, bo podtytuł będzie zmieniony (na MYSTIFICATION) tylko we Francji, ale tak pozostaje faktem. Powód tego niecodziennego zabiegu jest dość ciekawy - otóż słowo "deception" jest bardzo często tłumaczone przed Francuzów jako "rozczarowanie, zawód". Dość destrukcyjne określenie dla gry, nieprawdaż?) A jeśli już jesteśmy przy MK D., sama gra ukaże się 8 października. [koso]

TAKE-TWO, ostatnimi czasy jeden z prężniejszych wydawców, ogłosił niepokojące dane dotyczące sprzedaży swoich produktów. W drugim kwartale roku fiskalnego (luty-kwiecień 2004 r.) firma zarobiła 153 miliony dolarów, co wobec 193 milionów w analogicznym okresie roku poprzedniego nie jest olśniewającym wynikiem. Z drugiej strony, właśnie wtedy triumfy święcity GTA VICE CITY oraz MIDNIGHT CLUB 2. Sytuacja finansowa zapewnie ulegnie poprawie w październiku wraz z premierą GTA SAN ANDREAS. [koso]

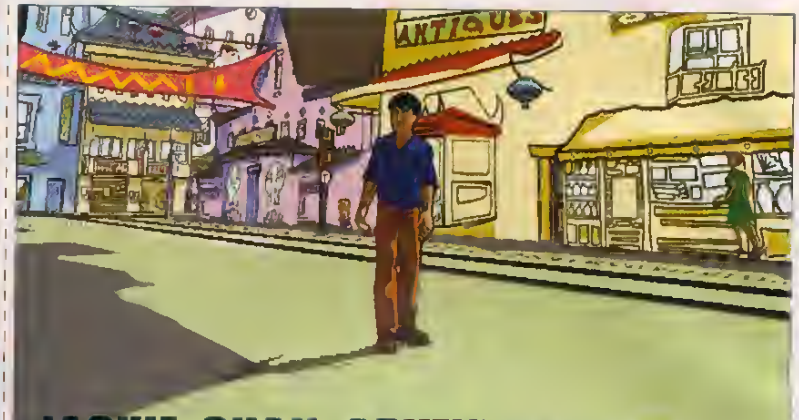
Na rynku PlayStation 2 miesiąc bardzo podobny do paru ostatnich, ale jak na środek wakacji mozna z czystym sumieniem powiedzieć, ze jest dobrze, i to bardzo. Wśród rynkowych nowości ponownie rządzą sequele i kontynuacje, mało tytułów oryginalnych, ale te, które są, trzymają wysoki poziom. Zapowiedzi tradycyjnie podnoszą adrenalinkę Graczy, a wyczekiwany IV kwartał przyniesie nam w PAL-u hity pokroju STAR WARS: BATTLEFRONT, RE: OUTBREAK, BURNOUT 3 czy GTA: SAN ANDREAS. I tradycyjnie już - im bliżej grudniowej zadymy, tym tłoczniej będzie na półkach. PS2 wciąż w wyśmienitej formie i już tak do końca roku pozostanie! [butcher]



PS2 Nowy szef SONY EUROPE - David Reeves - wyśmiał krążące w branży informacje o osiągnięciu przez PlayStation2 szczytu popularnosci i sprzedazy "Bullshit" - brzmiał jego komentarz, do którego dodał tek istotne info jak ustawiczne poszerzanie rynku dla czarnuli poprzez obniżanie cen, wydawanie gadzetow (EyeToy, SingStar) mających przyciągnąć ludzi spoza kręgu graczy oraz ostre promowanie mocnych i waznych produkcji pokroju GT4 czy GETAWAY 2. Według niego PS2 pociągnie w pełnym zdrowiu co najmniej do 2008 roku, zwiększając bazę użytkowników na naszym kontynencie z aktualnych 22 do 45 milionów.[butch]



PS2 Oczekiwanie powoli dobiega końca - kult dla skośnookich, mega-produkcja sieciowa od SquareEnix czyli MMORPG FINAL FANTASY XI ukaze się na PlayStation2 i PC w Europie 24 września tego roku. Japończycy pykają w to juz od dwóch lat, Amerykanie prawie od roku - serwis PlayOnline ma juz ponad 500 000 zarejestrowanych użytkowników tej gry, a przypomnijmy, ze serwery FFXI obsługują zerówno userów PS2 jak i PC. Tak długie oczekiwanie przyniesie jedną korzyść - razem z grą ukaze się od razu Expansion Pack pt. CHAINS OF PROMATHIA, co nie pozostawi Europejczykow w tyle za użytkownikami z innych części globu.[butch]



JACKIE CHAN ADVENTURES PS2

Producent: SCEE **Date wydania:** WRZESIEN 2004

Po niezłej platformówce/bijatyce na dziadka PSXa, zwinny Jackie ponownie atakuje konsole - a dokładniej rzecz biorąc ponownie platformę SONY i to jako exclusive. JACKIE CHAN ADVENTURES to oficjalna (i jedyna) gra, która powstanie na licencji popularnego serialu rysunkowego o tym samym tytule, a kaską nań sypnęło samo SCEE. Tworzona przez mało znaną grupę Atomic Planet Entertainment produkcja opowiada o losach pewnego speca od sztuk walki, który przemierza świat w poszukiwaniu starozytnych talizmanów w towarzystwie 11-letniej siostrzenicy Jade. Kazdy z odnalezionych talizmanow daje naszemu małemu wojownikowi nową umiejętność i moc - albowiem grzebanie w starych piwnicach i rozbijanie skrzyń nie będą najcięższymi wyzwaniami jakie napotkamy. Rozległe levele w dużej ilości porozrzucane na całym świecie, postawią na naszej drodze chińskie demony oraz ekipy ninjasów pod nazwą Dark Hand. Nie wiem tylko, jak wyjaśniona będzie ich obecność na Księzycu - bo i tam zawędrujemy z misją ratowania swiata. Aby gracz mógł jeszcze lepiej zintegrować się z postacią, przygotowano serię minigier korzystających z kamerki EyeToy. Grafika jest tak, jak być powinno - komiksowo i kolorowo, oczywiście z nieodzownym wykorzystaniem dobrodziejstw cel-shading. Zapowiada się prosto i przyjemnie, oby tylko Jackie podskoczył w swej konsolowej produkcji wyżej niż niedawno jego kumpel - Samurai Jack. [butcher]



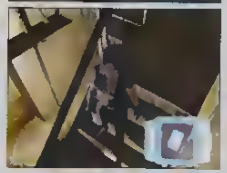


PIGOLA

PS2 CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY (hehe) czyli zbierający fantastyczne noty hicior i niedawny exclusive z Xboxa ukaże się jednak na PlayStation2 [Ś już się boję]!! Info takowe puścił w eter sam hirołł owej produkcji - Vin Diesel, w wywiadzie dla serwisu ComingSoon.net. Pomiędzy zdaniami owej rozmowy można wyczytać również, ze premiera tej produkcji planowana jest jeszcze przed tegorocznym Bożym Narodzeniem, co ma się pokryć z wydaniem na DVD najnowszego filmu Diesela - CHRONICLES OF RIDDICK. [butch]

PS2 STOLEN ma nowego wydawcę. Ta gra akcji/stealth tworzona przez BLUE52, to jeden z [illegible] projektów, który od połowy zeszłego roku przyciągał uwagę niczym KILLZONE - głównie jednak z powodu domysłów niż konkretów. W marcu 2004 SONY ołało ten projekt, dając twórcom 3 miesiące na znalezienie nowego wydawcy, którym została własnie firma HIP INTERACTIVE. W roli głównej postać zeńska, fabuła na razie objęta tajemnicą.[butch]



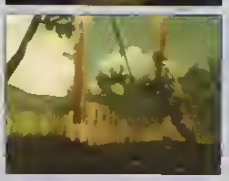


PS2 1 lipca skosnoocy dostali dwie nowe wersje kombajnu PSX - modele DESR-5100 i DESR-7100. Tym razem (oprócz srebrnej obudowy wersji 5100) poszerzono możliwości sprzętu o tworzenie własnych interaktywnych menu na nagrywanych samodzielnie płytach DVD, dzielenie materiału na rozdziały, regulację jakości wykonywanych kopii oraz dostęp do sieci. USA i Europa wciąż czekają na swoje PSXy - wszystko wskazuje na to, ze nasze portfele kusić będą te właśnie najnowsze modele. [butch]

PS2 Ni z gruchy, ni z pietruchy KONAMI uraczyło nas nowymi zdjęciami z MGS3, potwierdzając jakby swe poprzednie informacje, ze w tej grze przyroda będzie po naszej stronie. Oprócz podsyłania wrogowi ładunków c4 na plecach malp (o czym wiadomo [illegible] będzie go można również poszczuć pszczołami. Jeśli tylko znajdziemy dorodny rój i sytuacja będzie sprzyjać, możemy rozwścieczyć małych upierdliwców, strzelając w ich kierunku, co w przykry sposób odbije się np. na stojącym nieopodal żołnierzu. [butch]







COLIN MCRAE RALLY 2005

PLAYTEST

Producent: CODEMASTERS **Data wydania:** 24 WRZESNIA







Dopiero co ochłonąłem po zmaganiach z czwartym COLINem (katowanie wersji konsolowych, a później pecetowe on-line'owanie), a już do czytnika konsoli wskoczyła mi kolejna część tym razem opatrzona liczbą 2005 (wer PS2) Zastanawiam się, czy kiedyś ten taśmociąg stanie w miejscu Twórcom nie przeszkadza nawet fakt, iż Colin McRae w ogóle nie występuje w Rajdowych Mistrzostwach Świata (obecnie dorabia na boczku np za kierownicą Ferrari 550 w wyścigu długodystansowym 24H LeMans), wszak jest to mało ważne Zanim przelejȩ na papier kilka spostrzeżeń - króciutko o ewolucji "Trójka" okazała się względną kapą za sprawą niecodziennych rozwiązań, które to elementy zostały wyeliminowane w "czwórce", łącznie z kompletnym przeprogramowaniem modelu jazdy (In plus) Jak sądzisz, drogi Czytelniku - co może zaoferować część kolejna? Z logiki wynika, że sporo zmian nieprawdaż? Oczywiście, że tak jednak na lepsze czy gorsze ?



Najpierw garść statystyk W demówce dostępnych jest 6 OS-ów 1 w Finlandii 1 w Szwecji, 1 w Australii oraz 3 w Niemczech Tak, tak, zgodnie z obietnicami CODEMASTERS uwzględniło ten Rajd, który jest całkiem atrakcyjny Stanowi przemieszanie znanych już Rajdów przy czym najbliżej mu do Rajdu Wielkiej Brytanii moim zdaniem Oprócz rzeczonych, można również zasmakować kilku innych za sprawą trybu Career - za kierownicą dostępnej "ośki" (VW Polo Super 1600) Tryb "kanerowy" powinien skutecznie wydłużyć żywotność piątego COLINa - wszak developer odgraża się, że w pełnej wersji dostarczy 30 fur i 300 stage ów Naturalnie, jeśli zsumować wszystkie wyzwania - pewnie tyle się uzbiera Fury - klasyczny podział na grupy

Co mnie niepokoi to słabo opisane trasy Niestety, w tej kwestii bardziej ufam wzrokowi niż uszom więc obserwuję symbole pojawiające się w górnej części ekranu które często mają się nijak do faktycznego "kształtu" zakrętu Do poprawki! Czas na dalie główne zatem model jazdy Pewnie troszkę Cię zaniepokoiłem w pierwszym akapicie, hm? Spoko, model jazdy jako taki nie uległ zmianie, natomiast droga hamowanie została zdecydowanie wydłużona. Podobny szok przeżyłem onegdaj przy okazji przesiadki z TOCA 3 WTC na TOCA. RACE DRIVER Teraz COLIN wybacza znacznie mniej, nie ma mowy o hamowaniu z dużej prędkości dziesięć metrów przed zakrętem, gdyż każda taka niemądra próba kończy się dzwonem lub wpadnięciem do rowu Wreszcie też zmagania w zasypanej śniegiem Szwecji przypominają choć trochę jazdę samochodem, zamiast bobslejowy ślizg. Nie można mówić o realistycznym odwzorowaniu tak skrajnych warunków atmosferycznych i nawierzchni, jednak ten aspekt wypada znacznie lepiej niż w "czwórce"

Po raz kolejny CODEMASTERS podciągnęło engine Już nic się nie dorysowuje a tekstury zyskały na jakości (np niebo - momentami superowe, szczególnie pięknie wypada zachód słońca) Nie spotkałem się również z choćby najmniejszym chrupnięciem animacji, zaś samochody zyskały kolejne połygony Odnośne smaczków - po przywaleniu w drzewo ujrzałem spadające liście Hm (...) COLIN MCRAE RALLY 2005 z pewnością łyknę z radością - już wypatruję tego tytułu z utęsknieniem, nawet w świetle faktu że de facto niewiele tu WAŻNYCH zmian [hiv]

OCENA WSTĘPNA: 8+

Gra dostępna będzie również na Xboxa



TOCA: RACE DRIVER 2

PLAYTEST

Producent: CODEMASTERS **Data wydania:** PAŹDZIERNIK



Nie obyło się bez ściemy - TOCA. RD2 w wersji na X-a okazała się jedynie "time exclusive em", choć zapowiadano wyłączność Nic to, ta wspaniała ścigałka już wkrótce trafi do sprzedaży w wersji na Czarnulę, z czego wypada się tylko cieszyć. I oto kolejne demo które miałem okazję przewertować (...) Sporo tras i samochodów, wrażenia z jazdy jak najbardziej pozytywne Grafika bardzo ładna, z bump-mappingiem na czele, fury rozpadają się na części wizualizacje uszkodzeń na wysokim poziomie Inteligencja przeciwników godna podziwu Grafika ostra jak żyleta - podobnie jak w przypadku serii GRAN TURISMO, podczas gdy na X-le lekko rozmyta (ma swój urok rzecz jasna) Tekstury i rozdzielczość na PS2 o "oczko" niżej, co jednak nie zmienia faktu, że jest to jedna z najlepiej prezentujących się tytułów Animacja płynniusieńka (" dropy" jedynie w przypadku ostrej zadymy i na Replayach) W pełnej wersji ma się znaleźć nowa trasa, przygotowana z myślą o PS2, czyli Catalonia Ponadto zmieniona zostanie struktura mistrzostw, wprowadzająca 99 nowych kombinacji tras i wozów, a i dodany ultra realistyczny tryb "Pro-Sim Mode" Sonomaniacy, szykujcie kasę tym bardziej, że gra będzie supportować on-line'ową jatkę (do 8 Graczy jednocześnie)[hiv]

OCENA WSTĘPNA: 9-

Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl

Sprawdź Ceny !!

PlayStation 2

529,-

299,-

149,-

149,-

149,-

149,-

.Bezpłatna wysyłka na terenie Polski

.Wysyłkowa wymiana gier

.Sprawdź naszą ofertę

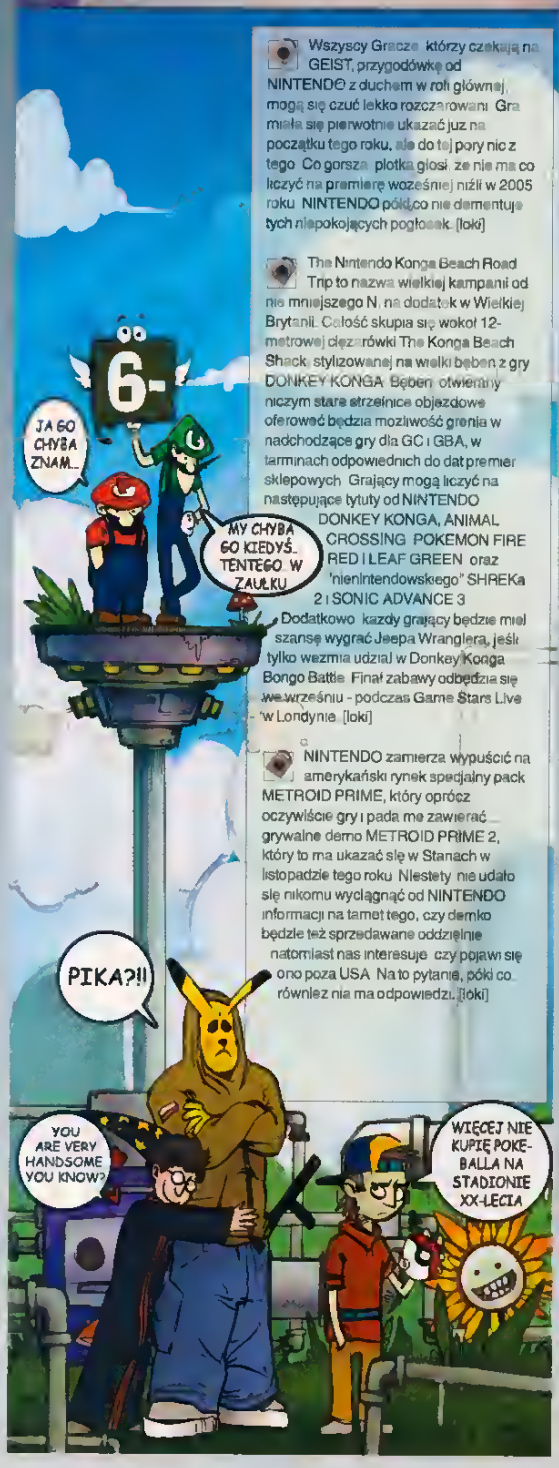
899,-

Wymiana Gier

Tel:(077) 45-40-323

Kom:0601-963-444

W temacie GameCube'a bez większych zmian. Konsola tradycyjnie czeka na kilka tytułów, które juz teraz okrzyknięto mianem hitów. Są to w większości produkcje od Nintendo, gdyz inni developerzy jakoś nie kwapią się z wsparciem kostki. Co gorsza, niechęć EA do wydania BURNOUTa 3 na GC moze zwiastować powolne odchodzenie tego - coby nie było, największego supportera GC - od tej konsolki. Dziwi też polityka Nintendo wypinania się na gry online i asekurowanie się tym, ze gracze nie chcą takowych pozycji, bo niby to konfigurowanie połączenia za trudne czy łącza za wolne () W tym miesiącu Gacek zadowolił się trzema grami, w tym dwoma bestsellerami, których nikt nie kupuje,) () Trzymamy kciuki za polonizację RE4. [loki]



Wszyscy Gracze, którzy czekają na GEIST, przygodówkę od NINTENDO z duchem w roli głównej, mogą się czuć lekko rozczarowani. Gra miała się pierwotnie ukazać juz na początku tego roku, ale do tej pory nic z tego. Co gorsza, plotka głosi, ze nie ma co liczyć na premierę wcześniej niźli w 2005 roku. NINTENDO póki co nie dementuje tych niepokojących pogłosek. [loki]

The Nintendo Konga Beach Road Trip to nazwa wielkiej kampanii od nie mniejszego N, na dodatek w Wielkiej Brytanii. Całość skupia się wokół 12-metrowej ciężarówki The Konga Beach Shack, stylizowanej na wielki bęben z gry DONKEY KONGA. Bęben otwierany niczym stare strzelnice objazdowe oferować będzie możliwość grania w nadchodzące gry dla GC i GBA, w terminach odpowiednich do dat premier sklepowych. Grający mogą liczyć na następujące tytuły od NINTENDO: DONKEY KONGA, ANIMAL CROSSING, POKEMON FIRE RED i LEAF GREEN oraz "nieNintendowskiego" SHREKa 2 i SONIC ADVANCE 3. Dodatkowo, kazdy grający będzie miał szansę wygrać Jeepa Wranglera, jeśli tylko wezmie udział w Donkey Konga Bongo Battle. Finał zabawy odbędzie się we wrześniu - podczas Game Stars Live w Londynie. [loki]

NINTENDO zamierza wypuścić na amerykański rynek specjalny pack METROID PRIME, który oprócz oczywiście gry i pada, ma zawierać... grywalne demo METROID PRIME 2, które to ma ukazać się w Stanach w listopadzie tego roku. Niestety, nie udało się nikomu wyciągnąć od NINTENDO informacji na tamet tego, czy demko będzie też sprzedawane oddzielnie, natomiast nas interesuje, czy pojawi się ono poza USA. Na to pytanie, póki co, również nia ma odpowiedzi. [loki]

LUIGI W DOBCZYCACH, CZYLI
DRUGI OGÓLNOPOLSKI ZLOT FANÓW NINTENDO

W dniach 26 - 28 czerwca 2004 r. rodzimy swiatek konsolowy poczynił kolejny krok naprzod. DRUGI OGÓLNOPOLSKI ZLOT FANÓW NINTENDO, który odbył się na zamku w Dobczycach pod Krakowem, okazał się bardzo udaną imprezą roztaczającą fajne perspektywy dla kolejnych tego typu inicjatyw. Z założenie Zlot miał ściągnąć miłośników wszelkich cudowności apod znaczka N, ale prawdę powiedziewszy kazdy pacjent, czarpiący siły zyciowe z tej magii, jaką mogą miec w sobie jedynie gry, czułby się jak u sieble w domu. Oczywiście zakładając, ze nie nosi betonowych klapek na oczach.

Szczęściem my takich nie nosimy, więc postanowiliśmy sprężyć się i dokonać nie lada wyczynu, jakim była próba dostanie się na miejsce w założonych przez organizatorów ramach czasowych. W sobotę około godziny 10.00 ekipa - w składzie HIV, Torba oraz Ściera (dzień wcześniej chłopak się zdenerwował wynikiem meczu) wspierany przez zonę Sciery - Magdę, ruszyła w drogę. W czasie drogi gorąca dyskusja na temat DRIV3RA spowodowała mała perturbacje, bo po 20 minutach jazdy okazało się, ze pędzimy na Bielsko, zamiast na Kraków (Ś. Magda miała patrzeć na drogowskazy, ja tylko kierowałem)! W końcu jednak doturlaliśmy się do Krakowa, gdzia strzelił nas zaszczyt zaparkowania pod balkonem Shivy (zgred juz był na miejscu w Dobczycach). Test polegający na prawidłowym wypełnieniu biletów parkingowych prawdopodobnie oblaliśmy, ale tym martwił się w sumie tylko Ściera (w końcu jego samochód, nie?). Nie omieszkaliśmy zapodać kebabika i udać się na wycieczkę do EMPiK-u celem przetestowania tamtejszej windy. Przy okazji potwierdzamy doniesienia o nowym patencie na podryw: "na SingStara". Na krakowskim rynku rozpoznały nas dwie Czytelniczki, ktora z tego miejsca pozdrawiamy.

Jakimś cudem jednak osiągnęliśmy cel i w końcu podjechaliśmy pod Dobczycki Zamek (dziś - muzeum), serce Zlotu. Tu szczuneczek dla salekcjonera, gdyz miejscówka to zaiste bombowa, pomijając fakt kłopotliwego dojazdu. Umieszczona na wzgórzu nad rzeką werownie generuje niepowtarzalny klimat. Otoczona zielenią, w sąsiedztwie skansenu, oferująca niecodzienne dla miastowych widoczki powoduje, ze z miejsca człowieka dopada pozytywny nastrój, a usta same szukają naczyń z chmielowym napojem. Swoją drogą ktos ma nerwy, zeby ryzykować wpuszczenie takiej ilości (zarejestrowano 149 osób) niebliczalnych czasami Graczy na teren, bądź co bądź, muzeum. Na zamku raz-dwie można było załapać klimat - pełno kręcących się ludków rozprawiających o grach lub innych pierdołach, obsadzone stanowiska do grania, rzucające się w oczy elementy sugerujące obecność firmy hydraulika i generalnie luźna atmosferka [Ś. piwa stojące na gablotkach z eksponatami to niecodzienny widok].

Na kolejne dni zlotu uczestnikom odpowiednio zagospodarowano czas, by w szale radości nie nerozrabiali za bardzo. W sobotę, zdecydowanym numerem jeden wśród punktów programu był pierwszy w Europie pokaz gier RESIDENT EVIL 4 oraz VIEWTIFUL JOE 2 (ponoć światowa premiera), rzacz jasna z możliwością osobistego ich sprawdzenie w praniu. Dobrych kilka osób przejechało przez pół kraju tylko po to, eby zobaczyć w akcji nowe dziecko CAPCOM i aż się morde śmieje na myśl, ze nie tylko zobaczyli, ale i pograli. W tym miejscu należą się podziękowania dla Tomka Jerzębowskiego z firmy ELECTRONIC ARTS, bo to dzięki niemu ci wszyscy zapaleńcy otrzymali solidny i zasłużony zastrzyk emocji. Bystre oko obserwetora mogło nawet wypatrzyć pilnia strzezony "devkit" GC!





Tego samego dnia oprócz turnieju FIFA2004 odbyły się wieczorne zmagania w MARIO KART DD. I przyznam, ze to było właśnia to! Ludzie już się zdążyli rozkręcić, przez co chętnych do gry było mnóstwo, a niektórzy nawet próbowali po kilka razy (HIV na przykład rady nie dał). Zabawa była pierwszorzędne. Wkrótce nocną ciszę nad zamkiem zaczęły rozrywać "wdzięczne" śpiewy uczestników karaoke, a my postanowiliśmy dostać się na camping, co cudem tylko nie skończyło się tragedią. Przydzielonego nem domku omal nia rozwaliliśmy próbując cichaczem dostać się na piętro. Przy okazji pozdrowienia dla mamy przyszłego "Luigiego", ktora okazała się równą babeczką ostro zlewając z naszych wybryków.



Niestety pilne sprawy nie pozwoliły nem na zaliczenie całej imprezy, zmyliśmy się po 1,5 dnia, więc siłą rzeczy reszta relacji pochodzi od osób trzecich () Drugi dzień to turnieje ADVANCE WARS, F-ZERO GX i SOUL CALIBUR 2, pokaz ogni sztucznych oraz konkurs na najlepsze przebranie za bohatera z gry (wygrał a jakze - "Luigi"). Na dobranoc lani RESIDENTa dzięki ofiarności ekipy serwisu "Muzeum w Raccoon City" (http://www.mwrc.resitez.net) mieli okazję zobaczyć pokaz będący w zasadzie multimedialną ewolucję serii. Trzeciego dnia wśród przewidzianej pull konkurencji oryginalnością i niecodziannym charakterem wyróżnił się konkurs w rzucie GameBoyem na odległość. Uczestnikom nie zabrakło sił i zapału, co skończyło się na tym, ze w końcu GB wcięto gdzieś w leśnych ostępach. Tak czy inaczej czas płynął nieubłaganie, aż nadszedł niestety smutny moment zakończenia zlotu.

Organizatorzy już wstępnie zapowiedzieli kolejną edycję zlotu na przełomie stycznia i lutego 2005 r., a jeśli wierzyć ich zapewnieniom o podniesieniu poziomu imprezy, to nia pozostaje nic innego jak zarezerwować sobie w kalendarzu hipotetyczny termin i zjawić się w odpowiednim czasie w miejmy nadzieję, rownie ciekawym miejscu. [torba]

Patroni medialni i sponsorzy: MTV, RMF FM, Interia, Dziennik Polska, Cube – Europe, Game Box, Fraza, PSX Extreme, Emu Dreams, Muzeum w Raccoon City, Electronic Arts Polska, CD Projekt, Tansil, Rabis, Canaga, Pizza Hut, Ravel, Epsen, Fiberya, Tote, Ubi Soft, Brooklyn, Piwniczanka, Surex, Fakk.

W dniach 27-29 sierpnia w miejscowości Graboszyce (woj. małopolskie) odbędzie się zlot miłośników konsol. Udział w zlocie mogą brać tylko osoby, które potwierdziły swoją obecność u organizatorów!!!
Kontakt: Malek tel. 600219329, gg 6643613, MichAelis darren@tenbit.pl gg 2086195, Ryo-san, gg 4719862

PC X

Brothers in Arms

Producent: GEARBOX SOFTWARE
Data wydania: KONIEC 2004



GEARBOX znany był do tej pory z licznych konwersji (m.in. HALO na PC), teraz uderza z własną produkcją - BROTHERS IN ARMS. Entuzjaści "Szeregowca Ryana" i "Kompanii Braci" z pewnością będą zachwyceni - gra umożliwia wzięcie udziału (który to już raz?) w desancie sił amerykańskich w Normandii, czyli słynnego D-Day. Gracz wcieli się w rolę kapitana Matta Bakera, dowódcy 101 dywizji powietrzno-desantowej. BIA to FPS, ale do strzelanki jej daleko - to po prostu kolejny tactical shooter, niemniej wnoszący do gatunku całkiem sporo. Nie tylko ze względu na realia Drugiej Wojny Światowej.

Realizm. To na ten element położono największy nacisk. Specjalna ekipa obsztrykała miejsca wojennych potyczek, by w ten sposób dokładnie odwzorować mapy. Rekonesans poczynili w okolicach 6 czerwca (czyli dnia desantu), by maksymalnie przybliżyć realia historycznych wydarzeń. Inna grupa przesiedziała kilka tygodni w waszyngtońskim Archiwum Narodowym, studiując dokumentacje i zdjęcia z tego okresu. Jeszcze inna grupa odwiedziła kilkanaście muzeów, za cel stawiając sobie dokładne przeniesienie do BIA używanego w czasie wojny uzbrojenia. W pracach nad grą uczestniczyli historycy, eksperci militarni, byli żołnierze. Ludzie z GEARBOX przeczytali łącznie 500 książek tematycznych.

Ta gra zwyczajnie nie może zawieść, a udostępnione do tej pory materiały potwierdzają tą tezę. Zaprezentowana misja polegała na oczyszczeniu okolicy miasteczka Boucherville z gniazd niemieckich karabinów, a następnie obronę przed kontratakami nazistów. Trzyosobowe oddziały posłusznie reagowały na rozkazy Bakera, chowając się za wyłomami i prowadząc stamtąd bezpieczny ostrzał. "Ścianę ognia" postawił tu team (para ciężkich M1 Garands plus jeszcze cięższy BAR), podczas gdy wroga starała się otoczyć druga grupa, szturmowa (uzbrojona znacznie lżej, w Thompsony). Zróżnicowanie oddziałów zwiększa możliwości kombinowania podczas misji, co pozytywnie wpływa na rozgrywkę. Polecenia wydaje się podobnie jak w FULL SPECTRUM WARRIOR, kierując specjalnym kursorem. Rozwiązanie nie jest tak precyzyjne jak w FSW, ale sprawdza się doskonale. W niektórych misjach dodatkowym "oddziałem" będzie czołg - osłona w postaci sterty żelastwa będzie przydatna dopóty, dopóki zza rogu nie wyjedzie podobny pojazd, tyle że należący do Niemców.

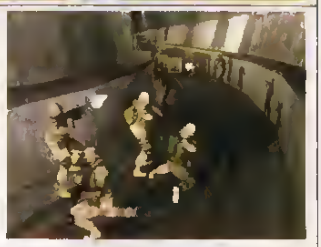




BROTHERS IN ARMS wygląda doskonale. Świetnie wykonane postacie (zwłaszcza obfite w grymasy twarze żołnierzy), rewelacyjne otoczenie (pojedyncze źdźbła trawy reagujące na podmuchy wiatru; upstrzone chmurami niebo, tonące w nieśmiale przeświecających promieniach słońca...) i odległy, naprawdę odległy horyzont. Kunszt grafików widać nawet po tak banalnych elementach, jak podgląd terenu - zamiast zwykłej mapki z naniesionymi nań kropkami mamy do czynienia ze swoistą slop-kiatką, podczas której można dowolnie poruszać kamerą. Niezłe. Ta gra zarządzi, ja kibicuję jej całym sercem [koso]

Close Combat: First to Fight X

Producent: ATOMIC GAMES/DESTINEER **Data wydania:** ZIMA 2004



Mode na realistyczne symulatory działań na polu walki trwa w najlepsze - po "narzędziu" US ARMY w postaci FULL SPECTRUM WARRIOR, czas na "narzędzie" US MARINE CORPS - CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT. Nad grą pracują dwie firmy - DESTINEER, branżowy żółtodziób odpowiedzialny za engina oraz ATOMIC GAMES, developer mający za sobą wiele tytułów w militarnych realiach (m.in. seria "V for Victory" czy chwalona PeCetowa seria strategiczna "Close Combat"). Dodatkowo przy projekcie czynnie współpracuje cały sztab Marines, dzieląc się doświadczeniem i przekazując cenne uwagi.



Akcja toczy się w niedalekiej przyszłości w jednym z państw azjatyckich. Gracz obejmuje kontrolę nad czteroosobową grupą komandosów, którą poprowadzi przez szereg misji. Misji, w przeciwieństwie do FSW, rozgrywanych nie tylko w otwartym terenie - w CC FTF przyjdzie pomykać np. po kanałach czy wnętrzach pałaców. Gra oferuje widok FPP, ale ciężar rozgrywki będzie spoczywał na strategii i taktyce, nie zaś na strzelaniu. Podwładni mają dysponować zaawansowaną AI - rozpoznając wysokość danego obiektu będą mogli schować się za nim przybierając optymalną pozycję, natomiast przy wydaniu polecenia przebiegnięcia wgłąb ulicy, rozpełzną się w dwie kolumny, poruszając się naprzód przy ścianach. Gra zapowiada się na łatwiejszą niż FSW - do końca etapu będzie można dotrzeć nawet w dwuosobowym składzie, a w następnym levelu straty zostaną uzupełnione rezerwowym mięsem armatnim.

Jak zdradził szef projektu Peter Tamte, wielkim atutem CC FTF będzie uwzględnienie psychiki żołnierzy. Na ich szybkość czy celność odbewanych strzałów będzie wpływało morale - rosnące, gdy komandosi mają poczucie bezpieczeństwa bądź rozprawili się wieśnie z oddziałem wroga, a maleiące, gdy muszą wykonywać nieprzemyślane rozkazy lub gdy ich oddział poniósł straty. Innym ciekawym patentem są obowiązujące w akcji reguły MAGTAF (Marine Air Ground Task Force) - dzięki nim dowódca oddziału będzie mógł przywołać na pomoc helikopter Cobra, czołg lub inny oddział. Na papierze CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT wygląda interesująco, pozostaje czekać na więcej informacji [koso]

piguła

Poza rzędami mniejszych lub większych cyferek, TAKE-TWO nie ma się czym pochwalić w temacie działań na rynku gier. Na początku czerwca firma podpisała umowę z Segą, w myśl której będzie dystrybuowała tytuły ze sportowych serii SEGA ESPN - między innymi ESPN NHL HOCKEY oraz ESPN NBA BASKETBALL (czyli dzieła spod igły VISUAL CONCEPTS, tylko ze zmienioną nazwą). Póki co obie firmy rozpływają się w zachwytach nad podpisaną umową - my również chętnie się doń przyłączymy, ale najpierw dajcie nam gry! [koso]

Czarne chmury nad INTERPLAY, firmą zasłużoną dla konsolowego rynku (ALONE IN THE DARK, FALLOUT ;). W zeszłym miesiącu informowaliśmy o jej prawdopodobnym bankructwie. I faktycznie: najpierw władze stanowe ją zamknęły (że niby niewypłacalna itd.), ale po paru dniach - na skutek przedstawienia gwarancji finansowych - otwarto ją na nowo. Zdawało się, że wszystko wraca do normy, tymczasem firma otrzymała kolejny cios. TITUS, udziałowiec INTERPLAY, znalazł się na skraju bankructwa. Francuskie prawo jest jednak na tyle elastyczne, że może uda się uniknąć katastrofy - wszystko okaże się w najbliższym czasie. [koso]

Pojawiły się dwie nowe mapy do zabawy on-line w SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW (Xbox). Miejscówki noszą nazwy "River Mall" oraz "Federal Reserve Bank". I wszystko pięknie, poza faktem, że UBI SOFT śpiewa sobie zań 5 dolarów bez jednego centa. Za taką samą sumę będzie można zassać kolejny Booster Pack do PROJECT GOTHAM RACING 2. Znajdzie się w nim 8 nowych tras zlokalizowanych w Kalifornii oraz 8 nowych fur (m.in. Ferrari 612 Scaglietti i Porsche 911 GT2 Clubsport). Czasy darmowych dodatków coraz szybciej odchodzą do lamusa, niestety. [koso]

Zapowiadany od ponad dwóch lat FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE (PS2, Xbox, GC) prawdopodobnie jednak się ukaże. Nad grą początkowo dłubało 3DO, które jednak zbankrutowało (nic dziwnego, robiąc same Army Meny ;). Gra zawisła w próżni, po czym prawa do niej przejęła firma Four Horsemen Entertainment, założona przez Michaela Mendheima (poprzednio w 3DO). Jakkolwiek pomysł i koncept na papierze wyglądają interesująco (do współpracy zaangażowano m.in. znanego twórcę komiksów, Simona Bisleya oraz hollywoodzkiego speca od efektów specjalnych, Stana Winstona), tak screeny każą spojrzeć na projekt ze sporą dawką pasymizmu. [koso]





Fani TEST DRIVE'a z niecierpliwością czekają na wrzesień, gdyż właśnie wtedy ukaże się nowa część słynnej serii, z podtytułem EVE OF DESTRUCTION (PS2, Xbox). Jak zapowiadają autorzy będzie można zasiąść nie tylko za kółkiem "normalnego" auta, ale również szkolnego autobusu, taksówki, a nawet karawanu. Gra nie będzie obsługiwana przez Xbox Live!, ale ATARI (wydawca) zamierza zrekompensować ten brak możliwością jednoczesnego szerpania przez czterech Graczy. I to się nazywa godna rekompensata! [koso]



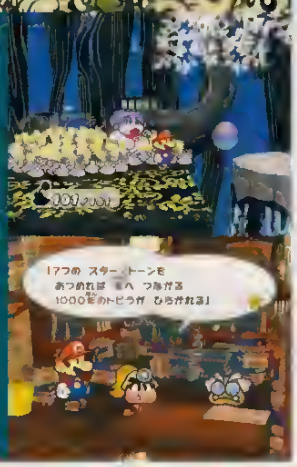
Paper Mario 2

Wydawca: NINTENDO (INTELLIGENT SYSTEMS)
Data wydania: GRUDZIEŃ



Niewiele w ostatnich miesiącach zapowiedzi nowych gier na GeCka, ale jeśli już się takowa trafi, to od razu konkretna. PAPER MARIO 2 to sequel tytułu znanego z N64. Klimat tego tytułu doskonale skojarzą również ci, którzy mieli styczność z MARIO & LUIGI SUPER STAR SAGA na GBA. Do czynienia mamy z Action-RPG, któremu daleko jednak do sztampy pod jakimkolwiek względem. Wręcz przeciwnie, pomysły chłopaków z INTELLIGENT SYSTEM (twórcy m.in pierwszej części PM) zachwycają!

Walka w dużej mierze bazuje na timingu. Zarówno wyprowadzanie ataków, jak i uniki polegają na wciśnięciu danego przycisku w odpowiednim momencie. Schemat generalnie jest prosty - atakować można skacząc na przeciwnika, bądź też zdzielając go młotkiem. W zależności od tego, jak sobie radzi Mario, w tle "dorysowuje" się publiczność. Jeśli bohater poczyni sobie dzielnie i idealnie trafia z timingiem, widzowie pomagają mu w walce, rzucając w rywala np. wiadrami. Gdy jednak mu nie idzie, widownia może się obrócić przeciwko niemu. Notowania u kibiców można sobie podnieść przy pomocy techniki "Appeal". Mario może też zwyczajnie wpaść w tłum i, niczym swojego czasu Eric Cantona, znokautować niesfornego kibica.



Ale rzeka pomysłów i patentów wylewa się przy okazji omawiania konwencji PAPER MARIO 2, czyli "rysowanki". Postacie, obiekty i otoczenie są stylizowane na malunek na kartce papieru. Poza walorami estetycznymi (wygląda to ślicznie), ma również zastosowanie praktyczne. Zniszczenie budynku nie oznacza sterty gruzu, ale złożenie się jego papierowego wizerunku. Natrafiając na przeszkodę, Mario "składa" się w papierowy samolocik, by ją ominąć. Z kolei słynne warpy, czyli rury przenoszące w inną miejsce, przy transporcie wysyłają całą "stronę". Te założenie otworzyły przed developerami masę możliwości (np. drzwi nie trzeba otwierać, wystarczy prześlizgnąć się pod nimi) i mamy nadzieję, że w PAPER MARIO 2 znajdzie się ich sporo. Jak na potencjalny hit przystało! [koso]



piguła

Grecze, którzy złożyli przedpremierowe zamówienie na DRIV3Ra (PS2 i Xbox) otrzymali w prezencie bonusową płytę DVD. Na krążku znalazła się inspirowana grą nowela filmowe "Run the Gauntlet", komentarze twórców, trailer oraz sekcja behind-the-scenes. Miły upominek. [koso]

Za Oceanem to mają dobrze! W tym przekonaniu utwierdziło mnie inicjatywe VideoGame.net Experience 2004. To seria letnich obozów, podczas których uczestnicy poznają od podstaw proces tworzenia gier i wszelkie meandry tej branży. Każdy z obozów potrwa 2 tygodnie, a patronat nad przedsięwzięciem sprawuje 6 kampusów uniwersyteckich. Extreme Party 5 pod auspicjami Uniwersytetu im. Adama Mickiewicze? Khem... [koso]

Zapowiedz nowej konsolowej piłki nożnej raczej nikogo nie elatryzuje... chyba, że projekt jest firmowany nazwiskiem słynnego Dino Diniego, ojca serii "Kick-Off". Wraz z DC-STUDIOS pracuje on nad tytułem, który "nie skupi się na odwzorowaniu widowiska sportowego, ale wyjdzie naprzeciw wymaganiom każdego gracza z osobna". Po konkrety póki co Dini nie sięgnął, nieznana pozostaje rowniez nazwa gry. Wiadomo jedynie, ze ukaże się na wszystkie current-geny, a także PSP oraz NDS. [koso]

Wielce prawdopodobne jest, że rewelacyjny CHRONICLES OF RIDDICK: EFBB doczeka się kontynuacji. Deklaracja jest luźne, ale na pewno zachęcił do niej poziom sprzedaży pierwszej części. W ciągu pierwszego miesiąca sprzedaży w USA "zeszło" 100 tysięcy kopii, przynosząc VIVENDI UNIVERSAL 15 milionów dolarów zysku. Ciekawostka: film z Vinem Dieselem zarobił raptem 1/3 sumy, która została przeznaczona na jego produkcję i promocję. [koso]

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

PlayStation od 249 PLN gry od 29,-
PlayStation 2 od 629 PLN gry od 29,-
XBOX od 649 PLN gry od 29,-
Dreamcast od 279 PLN gry od 29,-
GAME BOY od 209 PLN
NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-
od 349 PLN gry od 29,-
UŻYWANE 30% TANIEJ

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORIÓW

ZAMOWIENIA (022) 4361966

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW
PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

JUICED PLAYTEST

Wydawca: ACCLAIM (OEV JUICE GAMES) **Data wydania:** 6 WRZESNIA 2004R

Po spieniężeniu BURNOUTa do EA ACCLAIM wzięło się za tworzenie kolejnej gry, zlecając developing grupie JUICE GAMES Nie dziwi chyba nikogo ze zabrało się za arcade owe wyscigi JUICED mianowicie W moje łapska trafiła wersja demo (w PS2) więc niniejszym skreśle kilka zdań nt odczuć po obcowaniu z nią

Nawiązań do BURNOUTa nie widac, przynajmniej z grubsza Oczywiście gra ma charakter arcade owy, ale patenty nie zostały perfidnie powielone Poślizgi - odgrywające bardzo ważną rolę - są zdecydowanie bardziej symulacyjne tj czuć wagę samochodów która nie slide ują jak szalone po byle szarpnięciu kierownicą Nie ma rowniez ruchu ulicznego Ogolnie samochody prowadzi się bardzo dobrze - kontakt z nawierzchnią jest bardzo pewny Są za to dopalacze - po zapodaniu nitro prędkość urywa łeb W kwestii fur - zostały one podzielone na kilka klas, o wymownych nazwach Hot Hetch Mid Size Sports, Classics, Import Coupe, All-Wheel Drive, Japanese Super Cars Muscle Cars, Prototype Mods W demówce dostępnych jest zaledwie kilka samochodów (3 w Arcade Mitsubishi Eclipse GSX, VW Golf MKIV, Opel Corsa SRI 16V, kilka w zalązku "kariery"), przy czym mocno zróżnicowane pod kątem modelu jazdy i reakcji, szczególnie podczas zaciągenia hamulca ręcznego i wychodzenia z zakrętu na gazie co daje podstawy do wyrażenia pochlebnej opinii o modelu jazdy i fizyce W finalnej wersji znajdzie się przeszło licencyjnych 50 fur Tuning został potraktowany w miarę poważnie - ACCLAIM nabyło licencje m in od takich firm jak Apex Bridgestone Ferodo HKS Co warto odnotować to fakt, iż samochody ulegają zniszczeniom - zaawansowany silnik uwzględnia wizualizację uszkodzeń Fury nie tylko mają powyginaną blachę (!) gubią spojlery ale i mogą im się potrzaskać zainstalowane neony! Hehe!

Oprawa graficzna ciężko się do niej ustosunkować Z jednej strony JUICED oferuje ładnie wykonane modele pojazdów rozbudowane miasto (wiele miejscówek w różnych jego częściach) piękny Motion Blur towarzyszący odpaleniu nitro, bump-mapping a z drugiej rozdzielczość jest cholernie niska (aliasing wykłuwa gały) zaś framerate strasznie się dławi (nie ma mowy choćby przez moment o płynnej animacji lub chociaż 25 FPS-ach) Ale to demówka więc jestem dobrej myśli

JUICED kojarzy mi się z nadchodzącym wielkimi krokami OUTRUN 2 od SEGI Ten automatowy kilmacik, nawet pomimo zdecydowanie bardziej symulacyjnego aczkolwiek widowiskowego modelu jazdy Zmagania on-line'owe stanowić będą ważny element tej gry podobnie jak pewien interesujący patent, mianowicie możliwość zawiązywania koalicji. Gra zostanie wydana na PS2 oraz Xboxa na początku września (PAL) Już teraz wywarła na mnie pozytywne wrażenie i miaskam oczekując na pełną wersję [hlv]

OCENA WSTĘPNA: 7+

Gra dostępna będzia również na Xboxa







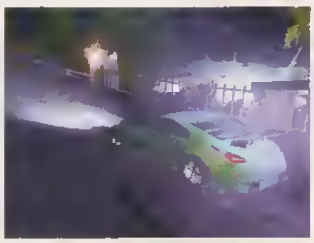




NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Wydawca. EA **Data wydania.** ZIMA 2004

EA kuje żelazo póki gorące i juz od lipca 2003 smazy następcę swych ulicznych wyścigów, która sprzedały się w liczbie 3 milionów egzemplarzy Tym samym poprzeczka powędrowała wysoko, a BLACK BOX (wewnętrzny developer EA) dwoi się i troi, aby sprostać oczekiwaniom fanów dając im produkt lepszy od oryginału - obiecują pełnoprawny sequel a nie tylko expansion pack. NFSU2 ponownie wrzuci nas na ulice mega wypasionej metropolii tym razem podzielonej na pięć wielkich dzielnic, oferując ponad 200 km asfaltu do zaorania (40 km w NFSU) Całe miasto połączone jest rowniez pasmami autostrad, a kolorowa mapka w łatwy sposób pokazuje miejsca, w których czekają gorące wyzwania - wybór krętych uliczek miejskich bądź szerszych "przelotówek" należy do nas W sequelu ponownie nie uraczymy słońca - według EA nielegalne wyścigi uliczne odbywają się jedynie w nocy i należy pozostać wiernym realiom Producent wysłuchał próśb graczy, wprowadzając kilka zmian i usprawnień Na trasach napotkamy tzw Cat Eyes czyli świetlne punkty ułatwiające nawigację i trafienie na właściwy pas Implementowany jest także specjalny system pogodowy dający kilka odmian deszczu oraz wiatru o różnym natężeniu, poza tym wartości te mogą zmieniać się płynnie gdy przemierzamy miasto Powracają wszystkie tryby gry znane z poprzednika a wyzwań ponownie szukamy na swoim PDA bądź po prostu przemierzając ulice Miasto pełne jest "cywilnego" ruchu ulicznego i swego przeciwnika możemy napotkać podczas zwykłej przejażdżki - jeśli potrafimy dotrzymać mu kroku, przez jakiś czas zyskamy jego uwagę i wyzwanie Co ciekawe - zwycięzca musi wyprzedzić przeciwnika o minimum 300 metrów Korzystając z "żywej i otwartej" struktury miasta, EA szykuje kilka niespodzianek - np. 20 sklepów z częściami, rozrzuconych w różnych, niesprecyzowanych lokacjach Bo oczywiście NFSU nie może istnieć bez tuningu - do modyfikacji i upgrade'u nadawać się będzie w każdym wozie ponad 20 części ale nazw samych wózków póki co nie zdradzono (zapewne to co było plus kilka nowych) Poza tym tradycyjnie - ponad 150 wyścigów, szybkość zrywająca perukę, skróty, poślizgi i tryb online dla PS2 oraz Xboxa EA wie, jakie bajery sprzedają ich produkty i wrzuci je co do jednego [butcher]



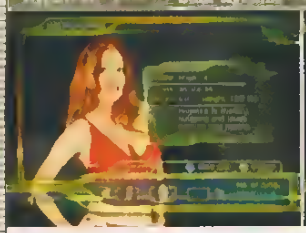


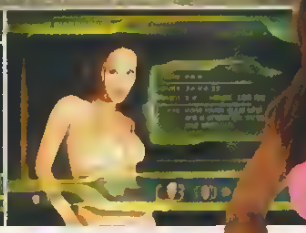




STREET RACING SYNDICATE

Wydawca: NAMCO **Data wydania:** 31 SIERPNIA 2004







STREET RACING SYNDICATE przejęte przez NAMCO od upadłego 3DO uderza w mocno konkurencyjny segment gier "o nielegalnych wyscigach ulicznych z opcją tuningu furek Mimo ostrego wspieranie się w zapowiadziach zawsze mile widzienymi przez graczy laseczkami, SRS zapowiada się jednak na solidny kawał softu, który ma szanse wyjść zwycięsko z potyczki z tuzemi pokroju NFSU2, JUICED czy MIDNIGHT CLUB 3 Dlaczego? Niech wyjaśni Wam jeden z producentów - Robert Zalot.[butcher]

Czym SRS zamierza wyróżnić się z tłumu gier wyścigowych szykowanych w tym roku przez ACCLAIM, EA czy ROCKSTAR?

Robert Zalot To gre dla fenów tuningu i ostrej jazdy, produkt całkiem odmienny już w samym zarodku Jej pomysł nie powstał na zebraniu zarządu gdzie ekipa starych sztywniaków podjęła decyzję w stylu "zróbmy grę dla dzieciaków,co lubią rap" To nie gra wyścigowa zmodyfikowana do potrzeb ulicy, ale zbudowana jako taka od podstaw Zaczęliśmy od szkieletu racere i dodaliśmy elementy, ne których nam zalazało, których nla znajdziecie nigdzie Indziej - głównie z powodów licencyjnych I prewnych Ujmując to eumarycznie - mamy ok. 50 licen furek, które można upgrade'ować, a na dodatek ulegają zniszczeniom.





Całość zmagań odbywe się w wielkim mieście bez granic - pełna dowolnosc jazdy Niewiele gier oferuje taki mix, a to tylko początek. Gliniarze ścigają Cię za wykroczenie, rzucasz wyzwania mrugnięciam świateł, tryb dzień/noc, multiplayer, tryb online I 60 fpsów prędkości Dodaj do tego 18 laseczek i model jazdy który nie zawiedzie zapawniam

Co to jest Dyno Mode i jak deleko mogą pójść modyfikacje ?

Robert Zalot Dyno Mode to rodzaj narzędzia w Twoim garażu które określa Ci ilość kM oraz siły napędowej generowanej przez Twój samochód Umieszczesz swoje auto na rollerach i dajesz czedu, a Dyno Mode czyni pomiary w real-time i wyrzuca wykresy Nie ma żadnych odgórnie przypisanych wartości, żadnego udawanie Nasze modele aut są modelowane i symulowane tak wiernie że kwestia powstania Dyno była tylko kwestią wbudowanie tego patentu w grę Co do tuningu kazda modyfikacja jakiej możesz dokonać oparta jest ne rzeczywistości i takie seme są jej efekty w grze Nasz modal tizyczny takze bierze kazde możliwe zmiany pod uwagę Żadne inna gra "uliczna' nie pozwele ne taki stopień realizmu gdyż większość w zbyt duzym stopniu bazuje na klimatach ercade i takowym modelu jazdy co samo w sobie narzuca pewne ograniczenia Z drugiej strony, gra jest całkowcie przystępna dla ludzi nie mających pojęcie o tych sprawach Podkręcasz furę i widzisz wynik w postaci denych - potem bierzesz ją ne trasę i CZUJESZ rezultety swych prac To daja wolną rękę do eksperymentowania.



Czy są duże różnice w ilościach modyfikacji, jakim można poddać dany model ? Oddaje to sten rzeczywisty ?

Robert Zalot: Potencjał kazdego auta odpowiada realnemu stanowi rzeczy Nie chodzi jednak o każdą śrubkę, jaką mozemy dodać do danej fury, a raczej o przekrój możliwości jakie ona oferuje Na przykład każdy samochod mozemy wyposażyć w różnego rodzaju dopałki turbo Jednak reakcja na ten mod będzie ograniczona, inna dla kazdego auta, uzależniona od jego całkowitego potencjału Niektóre silniki, jak ten Nissana Skyline czy Toyoty Supra zostały wręcz zaprojektowane z myślą o wyciągnięciu maksimum z turbo - i takie różnice jesteś w stanie wyłapać w grze Dlatego tak ważne było powstanie Dyno - dajemy graczowi narzędzie, dzięki któremu samodzielnie zmierzy takie różnice i eksperymentując zbuduje auto, odpowiadające własnemu stylowi jazdy

Ile części do tuningu będzie dostępnych w grze ?

Robert Zalot: Mamy setki opcji wszelakich części od merkowych producentów pokroju HKS, GReddy, AEM czy Venom Części silników zawieszeń, nitro wtrysku, elektroniki, hamulców, opony, spoilery, itp. itd. - jeden z naszych ludzi wyliczył, że wszystko razem daje ok. 700 miliardów możliwych kombinacji aut i części!!

Fury ulegają uszkodzeniom - czyli trzeba je naprawiać ?

Robert Zalot Nie trzeba - ale i tak będziesz chciał Za naprawy płacisz a to z kolei każe Ci umiejętnie wypośrodkować stopień reperacji w stosunku do zasobów konta Może tym samym wymuszać ne graczu ostrozniejszą jazdę, która przysporzy mniej defektów Ciężki orzech do zgryzienia

W materiałach prasowych i na zdjęciach z SRS gości dużo rozebranych panienek - jaka jest ich rola ?

Robert Zalot Zróżnicowane - niektóre są tylko miłym dodatkiem który ma "lechtać graczy, inne są integralną częścią gry i samych wyścigów Ten "miły dodatek' to możliwość umawiania się na wirtualne randki - jako "nagrodę" za wygranie określonych potyczek dostajemy do swego gerazu laseczkę Mozemy obejrzeć jej video gdzie skąpo odziane tańczy przez ok. 2 minuty. Po 'umówieniu się" z nią lekkiej zmianie ulege interface gry - co jest miłym dle grecze akcentem Np panienka stenowi tło naszej mapy, tudzież macha nem flegą na mecie Druga grupa kobietek (już nie postacie FMV, ale oparte na enginie gry - przyp Butcher) to ta, które napotykamy w mieście i dostajemy od nich określone wyzwania - czyli zadenia ściśle powiązane z samą jazdą (checkpointy na czas, skok okr... wysokości, itp.). Dla kazdego coś miłego...

Za udostępnienie materiałów dziękujemy serwisowi IGN.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Wydawca: TAKE 2 (ROCKSTAR SAN DIEGO) **Data wydania:** LISTOPAD 2004

Juz niedługo uderzy trzecia część tego doskonałego arcade'owego racera! Wśród głownych mankamentów poprzedniej części wymieniano brak licencjonowanych pojazdów Programiści wzięli sobie do serca słowa krytyki, gdyż tym razem MC wjedzie we w pełni licencjonowany świat diabelsko szybkich samochodów A wszystko dlatego, że palce maczać w projekcie będzie takze magazyn motoryzacyjny DUB Magazine (głównie w celach konsultacyjnych)! "Łącząc doświadczenie programowania studia ROCKSTAR San Diego z motoryzacyjnym tchnieniem magazynu DUB, który każdego dnia żyje wieściami ze świata tuningu, pragniemy doprowedzić trzecią część MIDNIGHT CLUB do granic wirtualnych dozneń ściśle zwlązenych z poczuciem klimetu oraz prędkości" - powiedział Den Houser z ROCKSTAR Tym samym będzie mozna pośmigać za kierownicami m in Cadillec Escalada, Mitsubishi Lancer Evolution III, Mercedes CL 500 (poned 50 licencjonowenych bryczek), ale także motocyklami SUV-ami, a newet ciężarówkil







Jak zapewniają twórcy, gameplay zaskoczy nas świeżymi doznaniami i odczujemy jeszcze większy feeling kosmicznej prędkości Mimo to główny "rarytes" serii nie przejdzie gruntownych zmian (na szczęście!) - nadal to Grecz będzie ustalał trasę przejazdów i kolejność pokonywanie Checkpointów, aby wymanewrować zawziętych rywali Pojawi się także garaż, w którym będzie można stuningować wózki - developer położyć ma wielki nacisk na tę opcję Można będzie zatem zmienić wygląd zewnętrzny (wszelaki pelnting nepisy, loge itp), a także zderzaki, światła obrecze felgi i wiele innych części Czy MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION zmiazdzy konkurencję (w tym i nadjeżdżający NFS UNDERGROUND 2)? Pożyjemy, pościgamy, zobaczymy. □ [play]



Kingdom Under Fire: The Crusaders

Producent: PHANTAGRAM **Data wydania:** SIERPIEN 2004

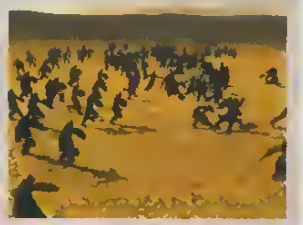
Koreańczycy, w przeciwieństwie do swoich sąsiadów z archipelagu japońskiego nie zachwycają zbyt często świata swoim kunsztem w tworzeniu gier na konsole KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS (sequel gry wydanej onegdaj na PC) jest jednym z niewielu tytułów 'żółtych inaczej' ludzików ktory ma szanse zawojować rynek. Projektem zainteresował się MICROSOFT biorąc na swoje barki obowiązek jego wydania - choćby z tego powodu gra nie może być licha.



Na pierwszy rzut oka KUF to potężna sieka, klon DYNASTY WARRIORS w realiach fantasy. Dokładniejsza spojrzenie zdradza strategiczna zacięcia rozgrywki (tak więc bliżej grza to innej produkcji KOEI, KESSENa) - Gracz będzie dowódcą wielkiej armii, w skład której wchodzi 30 różnego rodzaju jednostek (m.in. elfy, orki, ghule, vyvemy i smoki). Spore wrażenie robią liczby - 4 dowódców do wyboru i 100 misji w 60 różnych scenariach dla każdego z nich.

Jeszcze większy respekt budzą zaprezentowane filmy. To, co się dzieje na polu bitwy przypomina - z zachowaniem wszelkich proporcji - genialne sceny batalistyczne z "Władcy Pierścieni"! Zaklęcia, czary, moce żywiołów szczęk mieczy, starcia dowódców wrogich armii, specjalne ataki odpalane po naładowaniu odpowiedniego wskaźnika - nie ma miejsca na nudę. Na ekranie w jednej chwili może się znaleźć nawet 100 postaci, każda z nich - jak zapewniają twórcy, a my przyjmujemy to z pobłażliwym uśmieszkiem - obłąpiona 3 tysiącami polygonów (w przypadku niektórych bohaterów ma to być nawet 10 tysięcy). Paradoksalnie KUF może być odarta z widowiskowości przez pakiet opcji strategicznych - przemieszczania oddziałów (trochę komicznie wygląda gdy wszyscy równo maszerują a w szyku nie ma żadnych załomów) i mozolna wskazywania im celu ataku trochę ogranicza dynamikę starć. Pozostaje mieć nadzieję, że dopracowany zostanie engine - na zaprezentowanych filmikach akcja nieco szarpała, a przecież w tego typu grach nic nie przeszkadza tak bardzo, jak kształtująca się animacja. [koso]





TENCHU: KURENAI

Producent: FROM SOFTWARE **Data wydania:** LATO 2004 (JAP)

Pierwsza zapowiedź tej produkcji z kultowej serii o przygodach pary ninja miała miejsce jeszcze na Tokyo Game Show 2003. Japońska premiera to kwestia tygodni, czas więc przybliżyć tan produkt fanom. Fabułę TENCHU: KURENAI można określić jako "historię poboczną" w stosunku do wydarzeń z części 1-3 - jeszcze dokładniej, akcja ma miejsce zaraz po STEALTH ASSASSINS, a przed WRATH OF HEAVEN, ale nie nawiązuje do żadnego z nich. Co może zasmucić paru z Was (choć niekoniecznie), tym razem nie zobaczymy na ekranie dzielnego Rikimaru. Powraca Ayame, która jako towarzyszkę dobrała sobie partnerkę własnej płci - odważną Rin. Ta 16-latka (!!) włada mieczem zwanym Natsuma, ale preferuje walkę wręcz. Od wczesnych lat dziecięcych pała żądzą zemsty - pewnego dnia, po powrocie z treningu w górach odkryła, że jej wioska została wyrznięta w pień przez tajemniczy klan wojowników. Na zgliszczach spotyka Ayame, biorącą omyłkowo za jednego z napastników, lecz dowiaduje się od niej, że akipą morderców dowodził okrutny babsztyl Futaba. Rin dorastała wraz z nią w tej właśnie wiosce, a teraz zawiść doprowadziła do tragedii. Rin zamierza odnaleźć bandę Futaby i pomścić mieszkańców wioski... Tyle "wstrząsającej" historii - za developing odpowiada ponownie ekipa K2, mająca już na swym koncie TENCHU: WoH. Wprowadzony zostanie nowy (tzn. atary ale zmodyfikowany) system 'instant-kills" oraz 'multi-kills" - pierwsza pozwala widowiskowo i jednym ciosem zabić wroga, drugie umożliwia ekuteczną walkę z wieloma przeciwnikami naraz. Rin oczywiście będzie grywalna, oprócz niej poznamy także kilka nowych NPC, a obie nasze bohaterki otrzymają nowe garnitury morderczych zagrań i umiejętności. 'Kurenai" oznacza karmazyn, co zapewne koresponduje z fontannami krwi, jakie - tradycyjnie - zagoszczą na ekranie. Teraz pozostaje nam trzymać kciuki za wydanie tego poza KKW. [butcher]



Fakty i plotki

- SONY zakończyło produkcję oficjalnych monitorków do szareka - PSone LCD Monitor. Na rynku pozostają jedynie aktualne zapasy magazynowe sklepów.
- 22 września w Japonii ukaże się na PlayStation2 port kultowego shootera z konsoli NeoGeo - METAL SLUG 4. Wydawcą zostaje SNK PLAYMORE.
- Skośnoocy z BANDAI pracują nad kolejną walką mechów spod znaku GUNDAM - tym razem o milutkim tytule MOBILE SUIT GUNDAM SEED NEVER ENDING TOMORROW.
- Premiera amerykańskiego zapowiadającego się DEAD OR ALIVE ULTIMATE (Xbox) została przesunięta na październik.
- Recenzowane w poprzednim numerze SAMURAI WARRIORS od KOEI dostanie we wrześniu na terenie Japonii specjalne rozszerzenie - SAMURAI WARRIORS XTREME LEGENDS. 4 nowe grywalne postacie, nowa techniki walki, nowe umiejętności i poziomy upgrade'u broni.
- HALO 2 ukaże się w Wielkiej Brytanii dwa dni po premierze w Stanach Zjednoczonych, czyli 11 listopada.
- Firma odzieżowa Blue Palm wypuściła kolekcję ciuchów z motywami rodem z gier video. Czyż koszulka z napisem 'Arcada 1971' nie jest trendy?
- STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (PS2, Xbox) nie ukaże się jak planowano, w listopadzie, ale w zimie - miesiąca nie określono, ale przypuszczalnie będzie to początek 2005 roku. U nas listopad to już praktycznie zima.
- DOOM 3 na Xboksa ukaże się w październiku, 2-3 miesiące po premierze wersji na PC. Brzmi to bardziej realistycznie niż 6 sierpnia, a taka data też 'krąży' Podobnie jak 3 VIII.
- SEGA potwierdziła, że kolejna część zrobaczałej sagi - WORMS FORTS UNDER SIEGE na X'a (premiera jesień 04) będzie wyposażona w opcję on-line.
- Szykuje się kolejna część ELDER SCROLLS. Jak zapowiada BETHESDA następca MORROWINDa ukaże się Xboksa następnej generacji.
- Bracia Ron i Chris Millar, do niedawna pracujący dla BLIZZARDa (znani m.in. z DIABLO) podpisali kontrakt z firmą Petera Molyneuxa LIONHEAD STUDIOS. Niezła ekipa!
- Powstanie gra oparta na filmie 'Brudny Harry" z Clintem Eastwoodem! I w zasadzie wiadomo tylko tyle, ale sam powiedz - czy GTA w realiach początku lat 70. nie wyglądałoby kuszące ?
- VIVENDI wyda na PS2 i Xboksa grę opartą na filmie 'Robots' (ciekawa jak to u nas przetłumaczą... 'Złowieszcze maszyny"?..), który trafi do kin na początku przyszłego roku.

Lord of the Rings: The Third Age

Producent: EA **Data wydania:** NIEZNANA

LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE będzie tym, czym powinna być gra bazująca na "Władcy Pierścieni" - rasowym eRPeGiem, nie zaś młócką dla mało wymagających wielbicieli . hm, młócki. Nie przyjdzie nam jednak wcielić się po raz kolejny w rolę Gandalfa, Aragorna czy Legolasa. Gracz weźmie udział w wydarzeniach znanych z książki lub też rozgrywających się równolegle, ale jako mało znany heros. Drużyna będzie składać się z sześciu osób (w walce będą mogły brać udział cztery) - Berethora, strażnika Gondoru; krasnoluda Hadhoda, efickiej seksbomby z Lothlorien, Idrial; Elegosta, jednego z Dunedainów. Kim będą pozostałe dwie postacie, pozostaje na razie tajemnicą.



Podobieństwo przejawia się przede wszystkim w kwestii turowego systemu walki - zaprezentowane materiały ewidentnie zdradzają zapożyczenia z dzieł SQUARE, zwłaszcza FFX. I dobrze - niech czerpią z najlepszych. Natomiast w kwestii fabularnej EA poszło inną drogą. W tle zmagania Drużyny Pierścienia ze sługusami Saurona (w roli przerywników pojawią się fragmenty filmów)... i to w zasadzie koniec - możliwości nawiązania dialogu ze spotykanymi NPC'ami nie będzie zbyt wiele. Ogólnie rzecz biorąc ELECTRONIC ARTS stawia na dotarcie do jak największej liczby potencjalnych nabywców gry, dlatego też należy spodziewać się wielu uproszczeń. Oby z nimi nie przesadzili - taki temat aż zal spartolić. [koso]

Gra będzie podzielona na kilka rozdziałów, a rozgrywka będzie raczej liniowa. Po raz kolejny ominie nas więc beztroskie zwiedzanie Śródziemia (Ś- jasne, całe EA) - spływ Brandywiną, przemierzanie kopalni Morii czy możliwość odwiedzenia Szarej Przystani. Szkoda, wszak potencjał ku temu leży w fabule i spory. Będzie można natomiast wybierać pomiędzy Dobrą a Złą stroną konfliktu - przewidują możliwość cofnięcia się do poprzednich misji, i np. po kopalnie Morii będzie można [illegible] level raz jeszcze, ale już jako stronnik Bałroga. Pomysł ciekawy, oby został właściwie wykorzystany.



Jak sugerują sami autorzy, bliżej do serii FINAL FANTASY niż eRPeGów stworzonych przez nie-Japończyków (AD&D).

piguła

Lato 2004 r. letem wielkich akcji NINTENDO! Firma zatrudniła 48 Graczy z sześciu miast w USA w celu reprezentowania Ninny oraz granie w ich gry na wszelakich imprezach odbywających się tego lata. Sześć ośmioosobowych teamów z Chicago, Atlanty, Dallas, Nowego Jorku, Los Angeles i Seattle ma zapewniony zarobek na poziomie 100 $ dziennie byleby tylko członkowie teamów pogrywali na GC i GBA. A wszystko to tak aby widziała ich jak największa liczba ludzi, dlatego dziobaków ze Street Teams należy się spodziewać na rozmaitych festiwalach i imprezach wszelakiego rodzaju. Od czasu do czasu poszczególne teamy mają stawać do bezpośredniej rywalizacji i zbierać specjalne punkty - za "walkę" przy karaoke czy też poprzez wizytację wszelakich imprez dobroczynnych dla dzieci. Zwycięska drużyna otrzyma bonusik w wysokości 40 tys. dolarów. Jak na razie nowo zwerbowani pracownicy N ostro trenują na specjalnym obozie NINTENDO, gdzie są "zarażani" entuzjazmem do całej akcji. Aby nadać blasku całej akcji do jednego z teamów zaangażowano gwiazdę amerykańskiego reality show - Troya McClelna (nie znam człowieka). [loki]

Jest szansa na pierwszą grę "po polsku" na GameCube'a! Dzięki staraniom firmy Świat Nintendo dojdzie najprawdopodobniej do lokalizacji gry RESIDENT EVIL 4 (firma ma być też jedynym dystrybutorem wspomnianej pozycji). Nie będzie to jednak pełna lokalizacja (głosowa) a jedynie wyposażenie gry w napisy (całkiem rozsądna rozwiązanie biorąc pod uwagę, że my - Polacy - nie jesteśmy mistrzami dubbingu). [HIV. Kwestia nakładów finansowych, tyko i wyłącznie]. Ludzie odpowiedzialni za polską wersję to m.in. pasjonaci z serwisu o seri RESIDENT EVIL, ludzie ze Świata Nintendo i serwisu konsolowego GameOnly. Póki co, trwają rozmowy pomiędzy Światem Nintendo a EA Polska (dystrybutor gier CAPCOMu w naszym kraju) i wiele się może jeszcze wydarzyć... Oby tylko cała sprawa nie rozeszła się po kościach. [loki]

W dniu 24 września bieżącego roku swoją europejską premierę będzie miała gra ANIMAL CROSSING (zaledwie dwa lata po premierze amerykańskiej). Niektórzy Gracze zaczęli już powątpiewać w to, że gra kiedykolwiek pojawi się w Europie i masowo wykupywali wersję australijską (tez, notabene, PAL-ową). Warto dodać, że w zestawie znajduje się karta pamięci 59 bloków. [loki]

PHU NOR-BIT
ul. 11-Listopado 14/1
56-300 MILICZ
e-mail: norby@wr.onet.pl



● SKUP-SPRZEDAŻ-SERWIS
● KONSOLE NOWE I UŻYWANE



i inne
● SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER
● AKCESORIA (RÓWNIEŻ TE "EGZOTYCZNE")
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ
TEL. (0-71) 38 40 477
(0-602) 22 52 53

Sklep czynny od poniedziałku do soboty w godzinach od 11 do 18



Sklep prowadzi Norby (redaktor i tester sprzętu w PSX Extreme od 1997 roku).

Space ... ma ... na ... księciu nowy image.



Prince of Persia 2

Producent: UBISOFT **Data wydania:** LISTOPAD

Podczas ostatniej potyczki w pałacu sułtana w PRINCE OF PERSIA. SANDS OF TIME Książę miał zginąć, zdołał jednak umknąć Przeznaczeniu. Jak się okazuje, nie można tak łatwo uciec przed zapisaną w gwiazdach przyszłością - nieśmiertelna inkarnacja Losu, Dahaka, rozpoczął pościg za Księciem i nie spocznie, dopóki nie wykona zadania.

Niezły pretekst, żeby po raz drugi rzucić Księcia w wir wydarzeń, a i nagolić trochę kasy przy okazji. UBI SOFT chce wyjść naprzeciw oczekiwaniom Graczy i nadać rozgrywce taką formę, która zadowoli masy. Te same masy, które niekoniecznie rzuciły się na pierwszą część jak wygłodniały pies na kość. Elementy stricte przygodowe, skakanie po filarach i bujanie się na prętach również znajdą się w POP2, ale w znacznie mniejszej ilości. Największy nacisk zostanie położony na walkę. W tym celu powstał system Free-Form Fighting. Dzięki niemu ciosy, rzuty i specjalne zdolności będzie można powiązać w długie kombinacje. Książę, niczym w morderczym balecie będzie rozdawał szlagi na lewo i prawo według uznania Gracza - jak zapewniają autorzy, każda kolejna walka będzie się różniła od poprzednich. Wraz z postępami w grze bohater będzie nabywał nowe umiejętności, np możliwość "pożyczenie" od przeciwnika broni i uczynienia z niej użytku według własnej inwencji. Nie mogło też zabraknąć Piasków Czasu, swoistego znaku rozpoznawczego poprzedniej części. Przydatny będzie zwłaszcza manewr ze spowalnianiem akcji - niektórych przeciwników będzie można pokonać wyłącznie po odpaleniu slow-motion.

"Jednym z głównych celów, który przyświeca nam przy tworzeniu POP2 jest sprawienie, by bohaterowie stali się bardziej charakterystyczni. Chcemy, by Gracze ich zapamiętali" - mówi Mikael Labat, dyrektor artystyczny studia UBI SOFTu w Montrealu. Kierując się tą chęcią zrezygnowali z lalusiowatego image'u Księcia, w zamian zamieniając go w brutalnego madafakę. Ale czy można nie być brutalnym madafaką, czując przez cały czas na karku oddech Śmierci? Autorzy zapowiadają też, że rozgrywka będzie miała znacznie cięższy, mroczniejszy klimat i przyznają się do inspiracji SILENT HILL. Ładnie ,, Lokacje robią wrażenie - cmentarzysko statków, starożytna perska łódź, spowite zielenią ogrody i, standardowo, ogromny zamek. "Gracz poczuje coś, czego brakowało w pierwszej części - strach" - dodaje Labat. Istotną funkcję ma pełnić balansowanie Księcia na granicy przeszłości - jasnej i przyjemnej - oraz teraźniejszości, pogrążonej w chaosie, bólu i śmierci. Więcej informacji dotyczących tego pomysłu poznamy w najbliższych miesiącach











POP2 wygląda fenomenalnie, ale czy mogło być inaczej? Mroczny design dał grafikom spore pole do popisu, co widać zarówno po lokacjach, jak i potworach. Ogromny siepacz z jednego z filmów zaprezentowanych na E3, z miejsca zakwalifikowany jako boss okazał się być po prostu, , ogromnym siepaczem. Ale bossowie również będą, i to w sporej liczbie Developerzy deklarują też, że wyeliminują największą wadę pierwszej części - niewielką żywotność i mizerny "replay value". Cały ten konsolowy fajerwerk dostaniemy podobno już w listopadzie [koso]

Fakty i plotki

■ Pomimo zapowiedzi CAPCOM, ze ONIMUSHA 3 zakończy serię, fantastyczne przyjęcie tej produkcji w USA i Japonii oraz prosby fanów zmieniły nastawienie pana Inafune Nie wykluczа kontynuacji, póki co nie zdradzając nic więcej

■ TAKE2 wyda pod koniec roku na PS2 oraz Xa kolejny shooter taktyczny w wietnamskich klimatach - VIETCONG PURPLE HAZE

■ Czarna wizja Bruno Bonnell'a szefa ATARI - wyjawiona na pewnej konferencji w USA mówi o startowej cenie PSP na poziomie 500 dolców podczas gdy analitycy rynkowi mówią o przedziale 200-350$ Nie wiadomo jeszcze, co palił pan Bonnell przed konferancją

■ Sześciominutowe, powalające intro do gry ONIMUSHA 3 powstało przy udziale 100-osobowej ekipy programistów e tworzone je przez DWA lata !!

■ Jak podaje Agencja Reutera, gigant rynku rozrywkowego firma VIACOM (właściciel m in MTV, CBS i wytwórni Paramount) szuka nowego rynku dla bogatych reklamodawców - a mają nim być gry video poprzez umieszczanie w nich produktów i nazwiskiem znanych marek Oczywiście na większą niż dotychczas skalę

■ Firma MIDWAY wniosła pozew do sądu przeciwko SonyEricsson, za nielegalne wprowadzenie do ich telefonów komórkowych kultowej gry DEFENDER MIDWAY twierdzi ze wciąż posiada prawa do tego kultowego shootera sprzed lat

■ DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK czyli sequel gangsta-wrestlingu od ELECTRONIC ARTS nie dostanie jednak trybu onilne - wbrew temu co zapowiadał wydawca na E3 Brak czasu na jego wprowadzenie, premiera we wrześniu

■ Nowe plany SQUARE-ENIX mówią o wydaniu filmu FFVII AOVENT CHILDREN wcześniej na PSP niż na DVD - jako czasowy exclusive ! Jedyną przeszkodą może być zbyt późna premiera kieszonkowki Sony - SE nie chce czekać

■ Podobno Criterion Games smazy swą kultową ścigalkę BURNOUT w wersji na PSP - premiera w przyszłym roku Póki co brak danych czy to remake, czy coś nowego

■ 18 duńskich jedenastek trafi oficjalnie do WINNING ELEVEN 8 czyli japońskiej wersji PES4 - dzięki specjalnej umowie KONAMI z duńskimi władzami piłkarskimi

■ Do dubbingu w oczekiwanym przez tanów HALF-LIFE 2 (Xbox) zaprzężono" m.in Lou Gossetta Jr i Michelle Forbes, znaną z roli Ensign Ro w "Star Trek The Next Generation"

HEADHUNTER: REDEMPTION

PLAYTEST 92

Producent: SEGA **Date wydania:** SIERPIEŃ 2004



SEGA ostatnio utrzymuje się na pozycji "wydajemy średnie tytuły" i z każdym nowym projektem zdaje się szukać potencjalnego hitu, który wrzuci ją z powrotem do pierwszej ligi. Czy drugi HEADHUNTER może okazać się taką odskocznią? Skończyłem betę tej produkcji i na wstępie powiem jedno - są podstawy do niezłego shootera TPP, ale czy to wystarczy?

Dwadzieścia lat później, dwie postacie... To takie pierwsze elementy, która różną REDEMPTION od poprzednika. Jest więc znany, choć teraz bardziej cyniczny i doświadczony łowca nagród Jack Wade. Jest młoda laseczka, którą ten łapie na hackingu - Leeza X. Są wreszcie industrialne scenerie, o których śmiało można powiedzieć, że oddają klimat lekkiej przyszłości. Czasem zapachnie tutaj slumsami, zdemolowanymi ulicami, czasem luksusem oszklonych



biurowców. Dlaczego? Taki podział misji wyjaśnia fabuła - oto po masakrze związanej z wirusem (część pierwsza) zaprowadzono nowy, społeczny porządek. Powstał świat "Górny" i świat "Dolny". Czym różnią się od siebie chyba można zgadnąć. . Na górze dostatek, kasa, w zamian za maksymalną kontrolę obywateli. Na dole wolność, ale też przemoc, kryminał i seks na lewkach. Ty lawirujesz między jedną stroną, a drugą, zaczynając od sprawdzenie systemu alarmowego, łapanie rzezimieszków, by dość szybko przejść do rozgryzania spisku pewnego potężnego konsorcjum. Żeby tego było mało - na zmianę raz biegasz wytatuowaną babeczką, raz przepitym (głos + akcje pokroju zasypiania w biurze) Jackiem...

System śmigania wspomnianym duetem wypada... Dość podobnie. Przyjemnie rozwiązane lockowanie broni na celu, mocny ogień targający ciałami przeciwników (stonowany efekt "wora z ziemniakami"), możliwość przyklejenie się do ściany, ostrzału zza węgła, walnięcia prostego





fikołka. Leeza ruszą się szybciej, potrafi też wykonać gwiazdę do tyłu (w formie uniku), ale to tylko drobne niuanse... Oboje dysponują za to szpanerskimi okularkami pozwalającymi przeskanować dowolny fragment lokacji (widok FPP, zoom i namierzasz obiekt). Po co? A choćby po to, by dowiedzieć się, jak działają wybuchowe pułapki, że kłódkę do drzwi można przestrzelić, czy że aby wypuścić trujący gaz musisz rozbić okno. Ot, taki METROID PRIME dla dalekich krewnych.

Trochę skradania, trochę kombinowania z kodami (głównie misje babeczki), sporo ostrego prucia z najróżniejszych gunów (koło). Tak właśnie wyglądało to, co na dzień dzisiejszy zaprezentował mi HEADHUNTER: REDEMPTION. Oprawa nie powala, choć klimaciku nadaje jej "miękki filtr" (rozmycie) wrzucony na całe otoczenie. Jakieś stołowe instelacje w akalnym wąwozie, spalarnia odpadów buchająca ogniem, czy ulice z dymiącymi wrakami samochodów prezentują się nienajgorzej. Znalazło się nawet strzelonina z bendą ochroniarzy i rozwalaniem marmurowych słupów a'la "Matrix"! Z drugiej strony - czasem wiało schematycznością, brakiem detali, a inteligencja przeciwników pojawiła się w formie szczątkowej. Ale może to wina bety. Za to design



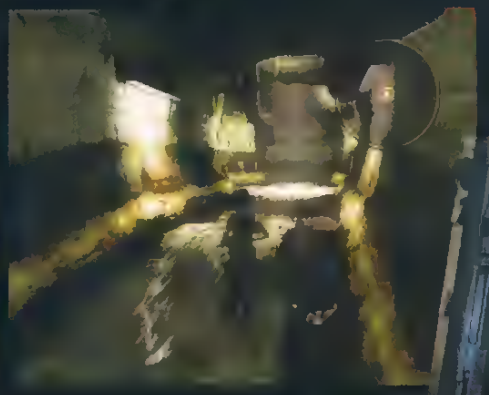
postaci nie rozczarowuje. Ba! Popiera go całkiem udana animacja.

Tak czy siak w całej tej poprawności nowego HEADHUNTER zabrakło mi najważniejszego elementu. Nie znalazłem nic, co nadawałoby tej grze mocny, indywidualny charakter. Ot, zestaw patentów, która są teraz "w modzie", zamkniętych w solidnym wykonaniu. A gdzie coś więcej? Pełne wersje musi mieć wyróżnik, jeśli ktokolwiek ma ją zapamiętać. Nie dane mi było tutaj sprawdzić sekcji na motocyklu (będą), więc może, może... Póki co SEGA pokazała mi tylko niezłą, lekką zadymę "dla każdego". [myszaq]

Gra dostępna będzie również na Xboxa

SEGA WITRYNA:







SECOND SIGHT

PS2 PLAYTEST

Producent: FREE RADICAL DESIGN / CODEMASTERS **Data wydania:** WRZESIEŃ

Pierwszy raz w życiu spotykam się z taki motywem. Skończyłem PSI-OPS i właśnie przycinam w zaawansowaną, testową wersję SECOND SIGHT... Wrażenie dejavu rozwala! Oba tytuły wyglądają, posiadają system rozgrywki oraz klimat o żywcem z siebie wyjęty. Po prostu kalka. Nie mam pojęcia kto komu wykradł pomysły, ale cyrk jest niezły. Oba są bowiem naprawdę godne uwagi.

Scenariusz bardzo zbliżony - budzisz się w izolatce, totalna amnezja, powoli przypominasz sobie tkwiące we własnym umyśle zdolności. A kiedy w końcu udaje Ci się wydostać z bloku, co się pojawia? Interaktywne przebłyski wspomnień! Podobnie jak w PSI-OPS wyglądasz w nich zupełnie inaczej - na sali budzisz się jako łysy, zabandażowany koło, trening z przeszłości, czy następującą później wyprawę na Syberię rozgrywasz jako łodnie uczesany naukowiec. I znów patent sprawdza się wyśmienicie - pojawiają się szkolący Cię instruktorzy. Ty obserwujesz rozwój swojego bohatera. Wprawdzie w produkcie MIDWAY postacie są lepiej animowane, tym niemniej i tutaj pojechano w zbliżoną stronę - ich fizyka to lekko stonowana "szmaciana lalka", mimika oraz wygląd uderza w przerysowanie, komiksowy styl. Jeśli grałeś w TIME SPLITTERS (ten sam developer) wiesz o czym mówię.







Telekineza (łatwiej kieruje się tutaj podnoszonymi obiektami/ludźmi, do tego można np. wabić strażników otwierając jakieś mechanizmy w ścianie), możliwość samoleczenia, generowanie fali uderzeniowej, wychodzenie z ciała, czy przejmowanie kontroli nad napotykanymi bolkami to oczywiście główny element rozgrywki. Tym niemniej SECOND SIGHT wyraźniej stawia na elementy skradane. Przynajmniej w misjach teraźniejszych, bo te z Twojej przeszłości mają kilka sekcji ostrego wymietenia ze spluw. Przywieranie do ścian, chowanie się w szafkach (w kilku miejscach zielonkawe lokacje ze lśniącą podłogą przywodzą na myśl MGS2), dodatkowa opcja mieszania wrogom w głowach (sugerujesz im, że wcale Cię nie ma obok), wyskakiwanie zza dowolnej osłony terenu i oddawanie szybkiego strzału, "żywe tarcze"... Klimacik powstaje więc zawodowy. Trochę psują go dziwnie nagrane komentarze głównego bohatera, ale można się przyzwyczaić.



Oprawa ma potencjał - płynnie wymodelowane tereny, ładne oświetlenie, żywe tekstury, elegancko przewracające się obiekty, pękające szyby, eksplodujące zbiorniki z gazem... Wprawdzie PSI-OPS robi lepsze wrażenie (tam powala dynamika, animacja postaci), ale z czasem SECOND SIGHT nadrabia ciekawymi lokacjami oraz ogólnym designem. Gra już teraz wygląda więc na profesjonalnie podaną, wciąga różnorodnymi zadaniami. Sytuacja wygląda zabawnie, bo na rynku europejskim pojawią się we wrześniu dwa mocno zbliżone produkty: PSI-OPS i SS. Mimo bardziej przygodowego charakteru, nie wiem czy grze cenionego zespołu FRD uda się przycmić konkurencję - wydaje mi się, że minimalnie lepszą. Z ostatecznym werdyktem wstrzymam się jednak do momentu ukończenia PEŁNEJ wersji gry. [myszeq]





Gra dostępna będzie również na Xboxie i GameCube.

UNITED COMPUTERS SERVICE

NOWY ADRES !!!

UNITED COMPUTERS SERVICE

WYSZYŃSKIEGO 12 94-042 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87

E-MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL

WWW.UCS.W.PL

KUPNO - SPRZEDAŻ

RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPRDGRAMDWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALCJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

FRAGMENT OFERTY CENOWEJ

SONY PSOne + modchip	389
SONY PlayStation2 (v9)	859
SONY PlayStation2 (v9) + RIPPER2 (divx + mp3)	1099
SONY MEMORY CARD 8MB	99
MS XBOX	899
MS XBOX + EVOX (chip + soft)	979
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB	1269
GAMEBOY ADVANCE SP	489
Wymiana głowicy opt. czytnika DVD w Ps2	269

GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO I ZAPRASZAMY !

KONSOLOWE PREMIERY

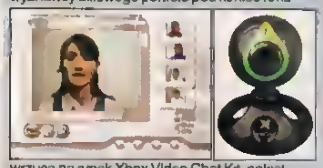
TYTUŁ	PLATFORMA	FIRMA	GATUNEK	DATA [PAL]	[USA]
100 Bullets	PS2, Xbox	Acclaim	Action-adventure	Październik	Październik
A Sound of Thunder	Xbox	BAM! Entertainment	Strzelanina	2004	Wrzesień
Ace Combat 5: The Unsung War	PS2	Namco	Strzelanina samolotami	Kwiecień 2005	Listopad
Adiboo and The Energy Thieves	PS2	Vivendi	Platformowa	Wrzesień	
Advent Rising	Xbox	Majesco	Action-adventure	Październik	Wrzesień
Altered Beast	PS2	Sega	Action-adventure	-	Listopad
Amazing Island	GC	Sega	Symulacja	Sierpień	Sierpień
America's Army	PS2	Ubisoft	Shooter FPP		Lato 2005
Animal Crossing	GC	Nintendo	RPG	Wrzesień	Dostępna
Area 51	PS2, Xbox	Midway	Shooter FPP	Październik	Październik
Armada 2: Star Command	Xbox	Metro 3D	Action-RPG	-	Listopad
Armored Core: Nexus	PS2	From Software	Strzelanina robotami	-	Sierpień
Army Men: Sarge's War	GC	Global Star Soft.	Strzelanina	-	Sierpień
Army Men: Sarge's War	PS2, Xbox	Global Star Soft.	Strzelanina	Lipiec	Lipiec
Artoon Fighter	PS2	Atari	Bijatyka 3D		2004
Astro Boy	PS2	Sonic Team	Action-adventure	-	Sierpień
Athens 2004: The Olympics Games	PS2	Sony	Olimpiada letnia	Lipiec	Lipiec
ATV Offroad Fury 3	PS2	Sony	Wyścigi quad'ów	Listopad	Listopad
Backyard Wrestling 2: TGTN	PS2, Xbox	Eidos	Wrestling	-	Wrzesień
Battlefield: Modern Combat	PS2, Xbox	Electronic Arts	Strzelanina	Listopad	Listopad
Blinx 2: Masters of Time and Space	Xbox	Microsoft	Platformowa	Listopad	Listopad
Blood Will Tell	PS2	Sega	Action-adventure	-	Wrzesień
BloodRayne 2	PS2, Xbox	Terminal Reality	Action-adventure	Październik	Październik
BlowOut	PS2, Xbox	Terminal Reality	Akcja	Wrzesień	Dostępna
Brothers in Arms (Baker's Dozen)	PS2, Xbox	Ubisoft	Tactical Shooter	Koniec 2004	Październik
Bujingai: The Forsaken City	PS2	Red Ent.	Akcja	-	Lipiec
Burnout 3: Takedown	PS2, Xbox	Electronic Arts	Wyścigi samochodowe	Wrzesień	Wrzesień
Call of Cthulhu: Beyond the Mist	Xbox	Headfirst Prod.	Akcja	Listopad	Listopad
Call of Cthulhu: Dark Corners of the E	Xbox	Headfirst Prod.	Akcja	Wrzesień	
Call of Cthulhu: Tainted Legacy	PS2	Headfirst Prod.	Akcja	Listopad	Listopad
Call of Duty: Finest Hour	GC	Activision	Shooter FPP	-	Listopad
Call of Duty: Finest Hour	PS2, Xbox	Activision	Shooter FPP	Październik	Listopad
Capcom Fighting Evolution	PS2	Capcom	Bijatyka	-	Listopad
Catwoman	PS2, Xbox, GC	Electronic Arts	Akcja	Sierpień	Lipiec
Chessmaster	Xbox	Ubisoft	Strategiczna	-	Październik
ChoroQ	PS2	Atlus Soft	Wyścigi	-	Październik
Chronicles of Riddick: EFBB	Xbox	Starbreeze Studios	Przygodowa	Sierpień	Dostępna
Chulip	PS2	Natsume	RPG	-	Listopad
Close Combat: First to Fight	Xbox	Gathering	Shooter FPP	-	Październik
Cold Winter	PS2	Vivendi	Shooter FPP	Listopad	Październik
Colin McRae Rally 2005	PS2, Xbox	Codemasters	Wyścigi rajdowe	Wrzesień	Październik
Conflict: Vietnam	PS2, Xbox	Gathering	Tactical Shooter	Październik	Październik
Conker: Live and Reloaded	Xbox	Rare	Akcja	Marzec 2005	Grudzień
Cowboy Bebop	PS2	Bandai	Akcja	-	Październik
Crash Bandicoot: Unlimited (Twinsanity)	PS2, Xbox	Traveller's Tales	Platformowa	Październik	Wrzesień
Crash'n'Burn	PS2, Xbox	Eidos Inter.	Wyścigi samochodowe	Listopad	Październik
Crimson Sea 2	PS2	KOEI	Akcja	Wrzesień	Dostępna
Crimson Tears	PS2	Capcom	Action-adventure	Wrzesień	Lipiec
Dance Dance Revolution Extreme	PS2	Konami	Muzyczna	-	Październik
Dance Dance Revolution Ultramix 2	Xbox	Konami	Muzyczna	-	Listopad
Dead or Alive Ultimate	Xbox	Tecmo	Bijatyka 3D	-	Październik
Dead to Rights II: Hell to Pay	PS2	Namco	Action-adventure	-	Listopad
Death by Degrees	PS2	Namco	Chadzona bijatyka	Marzec 2005	Październik
Def Jam: Fight for NY	PS2, Xbox, GC	Electronic Arts	Wrestling	Październik	Wrzesień
Delta Force: Black Hawk Down	Xbox	NovaLogic	Strzelanina	-	Grudzień
Devil May Cry 3	PS2	Capcom	Action-adventure	Maj 2005	Grudzień
Digimon Rumble Arena 2	PS2, Xbox, GC	Bandai	Bijatyka	-	Sierpień
Digimon World 4	PS2, Xbox	Bandai	Akcja	-	Sierpień
DOOM III	Xbox	ID SOftware	Shooter FPP	Październik	Październik
Donkey Kong	GC	Nintendo	Muzyczna	Październik	Wrzesień
Dragon Ball Z: Budokai 3	PS2	Atari	Bijatyka 3D	-	Listopad
DroneZ	Xbox	Metro 3D	Akcja	-	Wrzesień
Duel Masters	PS2	Atari	Karcianka	-	Listopad
Dukes of Hazzard: RotGL	PS2, Xbox	Ubisoft	Wyścigi samochodowe	Wrzesień	Wrzesień
Dungeon Lords	Xbox	DreamCatcher Int.	Action-RPG	-	Listopad
Dynasty Warriors 4: Empires	PS2	KOEI	Bijatyka	-	Wrzesień
Echo Night: Beyond	PS2	Agatec	Przygodowa	-	Lipiec
Ex Zeus	PS2	Metro 3D	Akcja	Lipiec	-
EyeToy: Play 2	PS2	Sony	Kamerka	2004	2004
Fable	Xbox	Microsoft	Action-RPG	Wrzesień	Wrzesień
Fahrenheit	PS2	Vivendi	Przygodowa	Listopad	Listopad
Far Cry Instincts	PS2, Xbox	Ubisoft	Shooter FPP	Październik	Październik
Fatal Frame 2: CII (Project Zero 2)	Xbox	Tecmo	Przygodowa	-	Październik
FIFA Soccer 2005	PS2, Xbox, GC	Electronic Arts	Piłka nożna	Listopad	Październik
Fight Club	PS2, Xbox	Vivendi	Bijatyka 3D	Październik	Październik
First Strike: Grant City Anti-Crime	Xbox	Namco	Action-adventure	-	2004
Flat-Out	PS2, Xbox	Empire Inter.	Wyścigi samochodowe	Wrzesień	Wrzesień

Tytuł	Platforma	Firma	Gatunek	Data [PAL]	[USA]
Forgotten Realms: Demon Stone	PS2, Xbox	Atari	Action-RPG		Wrzesień
Formula One 04	PS2	Sony	Wyścigi formuły 1	Lipiec	
Forza Motorsport	Xbox	Microsoft	Wyścigi samochodowe	-	Listopad
Funkmaster Flex's Digital Hitz Factory	PS2, Xbox	XS Games	Muzyczna	-	Sierpień
Gallop Racer 2004	PS2	Tecmo	Wyścigi konne	-	Wrzesień
Ghost in the Shell: Stand Alone C	PS2	Bandai	Akcja	-	Listopad
Ghost Master	PS2, Xbox	Empire Inter.	Strategia	Lipiec	Wrzesień
Godzilla: Save the Earth	PS2, Xbox	Atari	Bijatyka 3D	Grudzień	Listopad
GoldenEye: Rogue Agent	PS2, Xbox, GC	Electronic Arts	Shooter FPP	-	Listopad
Gradius V	PS2	Konami	Shooter arcade	Wrzesień	Wrzesień
Gran Turismo 4	PS2	Polyphony Digital	Wyścigi samochodowe	Listopad	Listopad
Grand Theft Auto: San Andreas	PS2	Rockstar	Przygodowa	Październik	Październik
Growlanser: Generations	PS2	Working Designs	RPG	-	Sierpień
Guilty Gear: Isuka	PS2	Sammy Studios	Bijatyka 2D	-	Listopad
Guilty Gear X2 #Reload	Xbox	Majesco Inc.	Bijatyka 2D		Wrzesień
Gundam: Battle Assault 3	PS2	Bandai	Bijatyka		Październik
GunGriffon	Xbox	Tecmo	Akcja	-	Listopad
Halo 2	Xbox	Microsoft	Shooter FPP	-	Listopad
He-Man: Masters of the Universe	PS2, Xbox	TDK Mediactive	Action-adventure	-	2004
Headhunter: Redemption	PS2, Xbox	Sega	Action-adventure	Sierpień	Sierpień
Heroes of the Pacific	PS2, Xbox	Encore	Strzelanina samolotami		Grudzień
Hot Shots Golf Forever!	PS2	Sony	Golf	Marzec '05	Sierpień
Hot Wheels Stunt Track Challenge	PS2, Xbox	THQ	Wyścigi samochodowe	Listopad	Październik
IHRA Professional Drag Racing 2005	Xbox	Bethesda	Wyścigi samochodowe	-	Grudzień
Inuyasha: The Secret of the Cursed M.	PS2	Bandai	RPG	-	Listopad
Iron Phoenix	Xbox	Sammy Studios	Bijatyka 3D	-	Listopad
JAK 3	PS2	Sony	Platformowa 3D	Listopad	Listopad
Jane's Attack Squadron	Xbox	Xicat Inter.	Strzelanina samolotami	-	2004
Juiced	PS2, Xbox	Acclaim	Wyścigi samochodowe	Wrzesień	Wrzesień
Killzone	PS2	Sony	Shooter FPP	Wrzesień	Listopad
King Arthur	PS2, Xbox, GC	Konami	Action-adventure	-	Listopad
King of Fighters: Maximum Impact	PS2	SNK	Bijatyka 2D	-	Wrzesień
King of Fighters 02/03	PS2, Xbox	SNK	Bijatyka 2D	-	Listopad
Kingdom Under Fire: The Crusaders	Xbox	Microsoft	Strategiczna	-	Sierpień
Lamborghini FX	PS2, Xbox	Titus	Wyścigi samochodowe	-	2004
Legends of Wrestling: Showdown	PS2, Xbox	Acclaim	Wrestling	Lipiec	Dostępna
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	PS2, Xbox	Vivendi	Przygodowa	Październik	Październik
Loba	PS2, Xbox	Kemco	Action-adventure	-	Listopad
Madden NFL 2005	PS2, Xbox, GC	EA Sports	Futbol amerykański	Wrzesień	Sierpień
Mario Party 6	GC	Nintendo	Party	-	Grudzień
Mario Tennis	GC	Nintendo	Tennis	-	Grudzień
Maxxis Ultimate ATV	Xbox	Metro 3D	Wyścigi quad'ów	-	2004
McFarlane's Evil Prophecy	PS2	Konami	Akcja	Wrzesień	Dostępna
Mega Man X: Command Mission	PS2, GC	Capcom	Action-RPG	-	Wrzesień
Mega Man X8	PS2	Capcom	Platformowa	-	Listopad
Men of Valor: Vietnam	Xbox	Vivendi	Shooter FPP	Wrzesień	Wrzesień
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2	Konami	Action-adventure	-	Listopad
Metroid Prime 2: Echoes	GC	Nintendo	Przygodowa	-	Listopad
Miami Vice	PS2, Xbox	Davilex	Action-adventure	Listopad	-
Midnight Club 3: DUB Edition	PS2, Xbox	Rockstar	Wyścigi samochodowe	-	Listopad
Midway Arcade Treasures 2	PS2, Xbox, GC	Midway	Składanka	-	Październik
Monster Hunter	PS2	Capcom	Action-adventure	-	Wrzesień
Mortal Kombat: Deception	PS2, Xbox	Midway	Bijatyka 3D	Październik	Październik
Mortifilia	PS2, Xbox	XS Games	Action-adventure	-	Wrzesień
Moto-X	Xbox	Konami	Wyścigi motorowe	-	2004
NARC	PS2, Xbox	Midway	Action-adventure	Listopad	2005
NASCAR 2005: Chase for the Cup	PS2, Xbox, GC	Electronic Arts	Wyścigi samochodowe	-	Sierpień
NBA Live 2005	PS2, Xbox, GC	EA Sports	Koszykówka	-	Październik
NBA Starting Five 2005	PS2	Konami	Koszykówka	-	Październik
NCAA Football 2005	PS2, Xbox, GC	EA Sports	Rugby	-	Lipiec
NCAA March Madness 2005	PS2, Xbox, GC	EA Sports	Koszykówka	-	Listopad
Need For Speed Underground 2	PS2, Xbox, GC	Electronic Arts	Wyścigi samochodowe	-	Listopad
Neo Contra	PS2	Konami	Strzelanina	Listopad	Listopad
NHL 2005	PS2, Xbox, GC	EA Sports	Hokej	Wrzesień	Sierpień
Nightmare Creatures 3: Angel of D.	Xbox	Ubisoft	Action-adventure	-	2004
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Xbox	Codemasters	Shooter FPP	-	Październik
Otogi 2	Xbox	Fram Software	Action-adventure	-	Październik
Outlaw Golf 2	PS2, Xbox	Global Star Soft.	Golf	-	Październik
OutRun 2	Xbox	Sega	Wyścigi samochodowe	-	Październik
Paper Mario 2	GC	Nintendo	RPG	-	Październik
Phantom Brave	PS2	Nippon Ichi Soft.	Strategia-RPG	-	Sierpień
Pikmin 2	GC	Nintendo	Strategiczna	Październik	Sierpień
Pilot Down	PS2, Xbox	Wide Games	Action-RPG	Wrzesień	2004
Pinball Hall of Fame	PS2, Xbox	Crave Ent.	Pinball	-	Listopad
Plague of Darkness	Xbox	Namco	Action-adventure	-	Sierpień
Playboy: The Mansion	PS2, Xbox	ARUSH Ent.	Strategiczna	Listopad	Listopad
Pool Paradise	Xbox	Ignition Enter.	Bilard	-	Wrzesień

TYTUŁ	PLATFORMA	FIRMA	GATUNEK	DATA [PAL]	[USA]
Power Rangers Dino Thunder	PS2 GC	THQ	Akcja		Wrzesień
Predator Concrete Jungle	PS2, Xbox	Vivendi	Action-adventure	Listopad	Listopad
Prince of Persia 2	PS2 Xbox, GC	Ubisoft	Action-adventure	Listopad	Listopad
Pro Fishing Challenge	Xbox	Atlus Software	Łowienie ryb	-	Lipiec
Pumpkin Man	Xbox	Metro 3D	Akcja	-	2004
Ratchet and Clank Up Your Arsenal	PS2	Sony	Platformowa	Listopad	Listopad
Red Ninja End of Honor	PS2	Vivendi	Action-adventure	Listopad	Październik
Reservoir Dogs	PS2, Xbox	Sony	Akcja	-	2004
Resident Evil 4	GC	Capcom	Action-adventure	-	Listopad
Resident Evil Outbreak	PS2	Capcom	Action-adventure	Wrzesień	Dostępna
Risk Global Domination	PS2	Atari	Strategiczna	Lipiec	Dostępna
Robotech Invasion	PS2, Xbox	Gathering	Strzelanina	-	Październik
Rocky Legends	PS2, Xbox	Ubisoft	Boks	Październik	Wrzesień
Room Zoom	GC	Jaleco Enter	Akcja	-	Listopad
Room Zoom	Xbox	Jaleco Enter	Akcja	-	Lipiec
Rumble Roses	PS2	Konami	Wrestling		Listopad
Savage Safari Hunt	PS2	Crave Ent	Akcja	-	Listopad
SD Gundam Force	PS2	Bandai	Akcja		Październik
Second Sight	PS2	Codemasters	Action-adventure	Październik	Październik
Second Sight	Xbox, GC	Codemasters	Action-adventure	Wrzesień	Wrzesień
Sega Superstars	PS2	Sega	Komerko	Listopad	Listopad
Shadow Hearts Covenant	PS2	Midway	Action-RPG		Wrzesień
Shadow of Rome	PS2	Capcom	Action-adventure		Listopad
Shaman King Power of Spirit	PS2	Konami	Action-RPG	Wrzesień	Wrzesień
Shark Tale	PS2, Xbox, GC	Activision	Action-adventure	Październik	Wrzesień
ShellShock Nam '67	PS2, Xbox	Eidos Inter	Action-adventure	Wrzesień	Sierpień
Shin Megami Tensei DDS	PS2	Atlus Soft	RPG		Wrzesień
Sly 2 Band of Thieves	PS2	Sony	Platformowa	Październik	Wrzesień
Sniper Elite	PS2, Xbox	Rebellion Soft	Strzelanina	Październik	
SNK vs Capcom SVC Chaos	Xbox	Playmore	Bijatyka 2D	-	Wrzesień
Snowblind	PS2, Xbox	Eidos Inter	Shooter FPP	-	Październik
Spy Fiction	PS2	Sammy Studios	Action-adventure	-	Sierpień
Spy Vs Spy	Xbox	Gathering	Akcja		Listopad
Spyro A Hero's Tail	PS2 Xbox, GC	Vivendi	Platformowa	Listopad	Listopad
Star Fox	GC	Nintendo	Akcja	-	Listopad
Star Ocean Till the End of Time	PS2	Square-Enix	Action-RPG	Wrzesień	Sierpień
Star Wars Battlefront	PS2, Xbox	LucasArts	Shooter FPP	Wrzesień	Wrzesień
Star Wars KotOR II	Xbox	LucasArts	Action-RPG	Luty 2005	Grudzień
Star Wars Republic Commando	Xbox	LucasArts	Shooter FPP	Październik	Luty 2005
StarCraft Ghost	GC (PS2, Xbox)	Blizzard	Strzelanina	Październik	Grudzień
Starsky and Hutch 2	PS2 Xbox GC	Empire Inter	Akcja	Październik	
State of Emergency 2	PS2, Xbox	BAM! Entert	Akcja	-	Grudzień
Street Fighter Anniversary Collection	Xbox	Capcom	Składanka	-	Wrzesień
Street Racing Syndicate	PS2 Xbox, GC	Namco	Wyścigi samochodowe	-	Sierpień
Sudeki	Xbox	Microsoft	Action-RPG	Sierpień	Lipiec
Suikoden IV	PS2	Konami	RPG		Listopad
Syberia II	Xbox	XS Games	Przygodowa	Dostępna	Sierpień
Taiko Drum Master	PS2	Namco	Muzyczna	-	Październik
Tak 2 The Staff of Dreams	PS2, GC	THQ	Platformowa	Marzec 2005	Październik
Tales of Symphonia	GC	Namco	RPG	-	Dostępna
Technic Beat	PS2	Mastiff	Muzyczna	-	Wrzesień
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	PS2, Xbox, GC	Konami	Chodzona bijatyka	Październik	Październik
Ten Pin Alley 2	PS2	XS Games	Kręgle	-	Październik
Terminator 3 The Redemption	PS2, Xbox, GC	Atari	Action-adventure	-	Sierpień
Test Drive Eve of Destruction	PS2, Xbox	Atari	Wyścigi samochodowe		Wrzesień
The Bard's Tale	PS2, Xbox	Vivendi	Action-RPG	Październik	Październik
The Fast and the Furious	PS2, Xbox	Universal Inter	Wyścigi samochodowe	Listopad	Grudzień
The Incredibles	PS2, Xbox, GC	THQ	Akcja	Listopad	Październik
The Lord of the Rings The Third Age	PS2, Xbox, GC	Electronic Arts	RPG		Listopad
The Movies	PS2, Xbox, GC	Activision	Symulacja		Grudzień
The Polar Express	GC, PS2	THQ	Przygodowa	-	Październik
The Red Star	PS2, Xbox	Acclaim	Strzelanina		Wrzesień
The URBZ Sims in the City	PS2, GC	Electronic Arts	Symulacja życia		Listopad
Tiger Woods PGA Tour 2005	PS2, Xbox, GC	EA Sports	Golf	Wrzesień	Wrzesień
Tim Burton's Night Before Christmas OR	PS2	Capcom	Action-adventure	-	Październik
Time Crisis Crisis Zone	PS2	Namco	Strzelanina na pistolet		Wrzesień
TOCA Race Driver 2	PS2	Codemasters	Wyścigi samochodowe	Październik	Październik
Tom Clancy's Ghost Recon 2	PS2, Xbox, GC	Ubisoft	Tactical Shooter	Listopad	Listopad
Tom C Rainbow Six 3 Black Arrow	Xbox	Ubisoft	Tactical Shooter	Sierpień	Sierpień
Tony Hawk's Underground 2 WDT	PS2, Xbox GC	Activision	Skateboarding		Październik
Top Gun 2	PS2	Titus	Strzel samolotami	-	Wrzesień
TRON 2.0 Killer App	Xbox	Buena Vista Inter	Shooter FPP	-	Październik
Ty the Tasmanian Tiger 2	PS2, Xbox, GC	Electronic Arts	Platformowa		Październik
Ultra Bust A Move	Xbox	Majesco	Logiczna	-	Październik
Under The Skin	PS2	Capcom	Akcja	-	Październik
Unreal Championship 2 The LC	Xbox	Microsoft	Shooter FPP	-	Październik
Viewtiful Joe	PS2	Capcom	Chodzona bijatyka	Listopad	Wrzesień
Viewtiful Joe 2	PS2, GC	Capcom	Chodzona bijatyka	2005	Luty 2005
Virtua Quest	PS2, GC	Sega AM2	Akcja		Październik
Wild Arms Alter Code F	PS2	Agetec	RPG	-	Listopad
World Championship Poker	PS2	Crave Ent	Karciana	-	Listopad
World Championship Rugby	PS2, Xbox	Acclaim	Rugby	Dostępna	Październik
World Championship Pool 2004	GC	Jaleco Enter	Bilard	-	Wrzesień
Worms Forts Under Siege	PS2	Sega	Strategiczna	Listopad	Październik
WRC IV	PS2	Evolution Studios	Wyścigi rajdowe	Listopad	
WWE Day of Reckoning	GC	THQ	Wrestling	Październik	Sierpień
WWE Smackdown! vs RAW	PS2	THQ	Wrestling		Listopad
X-Men Legends	PS2 Xbox GC	Activision	Action RPG	Październik	Październik

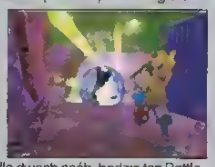
piguła

Wreszcie do roboty zabrał się japoński oddział MICROSOFTu. Skośnoocy wyznawcy billowego portfela pod koniec roku



wrzucą na rynek Xbox Video Chat Kit, pakiet służący komunikacji internetowej. W zestawie znajdzie się kamera, 12-miesięczna subskrypcja na Xbox Live! komunikator głosowy oraz kilka płytek z softem. Całość za 6800 jenów (ok. 220 złotych). [koso]

Apetycznie zapowiada się BLINX 2 MASTERS OF TIME & SPACE. ARTOON (dev.) zapowiada, że będzie to "pierwsza gra 5D bo umożliwi graczom kontrolę nad czasem i przestrzenią" 5D ? Nieźle) B2 będzie wyposażony w



tryb kooperacji dla dwóch osób, będzie też Battle Mode umożliwiający wymiatanie w czterech. Termin premiery nieznany. [koso]

Prezentacja GHOST RECON 2 na E3 przyniosła nie tylko czysto growe emocje. Przypomnijmy, że tabula gry opiera się na fikcyjnej interwencji Amerykanów w Chinach która zostały zaatakowane przez Koreę Północną ! właśnie ten ostatni kraj zabrał głos w sprawie GR2. Cytat z jednej z gazet: "Poprzez swoją propagandę, filmy i gry Amerykanie [gre wydaje francuski UBI SOFT - dop. Koso] pokazują, jak bardzo nas nienawidzą. Dla nich to może być tylko gra, ale grą nie będzie wojna, która może nastąpić w przyszłości. W wojnie będą musieli pogodzić się z haniebną porażką i nędzną śmiercią." RED STORM (developer) rzecz jasna puścił pogróżki mimo uszu, nie przestając pracy nad grą. Jak widać, polityka coraz częściej miesze się z konsolową rozrywką. I nie chodzi tylko o wykorzystanie PS2 jako modułu rakietowego) [koso]

Jak pointormowele zajmująca się promocją rynku gier (a także organizacją Tokyo Game Show) CESA japoński rynek konsolowy skurczył się dwukrotnie w porownaniu do 1997 roku, kiedy to producenci i wydawcy święcili największe triumfy. Od tego czasu sumy przez nich zarabiane systematycznie spadają - rynek jest zwyczajnie przesycony nadmiarem gadżetów, a i trwający od pewnego czasu w Japonii kryzys gospodarczy nie pomaga w rozwoju tej gałęzi rozrywki. [koso]

LINKS 2004, TOP SPIN alod RALLISPORT CHALLENGE 2 - jedną z tych gier otrzyma w prezencie od MICROSOFTu użytkownik Xbox Live! pod warunkiem, że zachęci do subskrypcji innego gracza. Nowy uczestnik Sieciowej wspólnoty wypełnia na http://www.xodxlive-friends.com ankietę, w której podaje dane kolegi, który namówił go do kupna, a ten po kilku tygodniach otrzymuje od giganta z Redmond wybraną grę. Promocja trwa do 29 lipca. Pomysł ciekawy, póki co jednak nie ma danych na temat ewentualnego wzrostu zainteresowania Xbox Live! [koso]

Kto skakał kiedykolwiek na macie przy DANCE DANCE REVOLUTION ten doskonale wie, jak przyjemna, ale i wyczerpująca może to być zabawa. Niekiedy aż zanadto. Piętnastoletnia Amerykanka z Nebraski podczas gry doznała zewału serca. Przeżyła, dzięki szybkiej interwencji pogotowia, a w szpitalu odkryto u niej wrodzoną wadę serca (KONAMI pewnie odetchnęło z ulgą od odszkodowanie trzepnęłoby ich nieźle po kieszeni). Dziewczyna już raczej nigdy nie będzie chciała wejść na matę. Paradoksalnie, DDR był wielokrotnie wyróżniany za propagowanie zdrowego trybu życia, a tu taki numer. [koso]

MAJESCO ssie wszystkie możliwe soki ze swej kasowej BLOODRAYNE. Mało tego, że wysportowaną wampirzycę zobaczymy w kinowej produkcji, to jeszcze dostanie własny komiks. Ekskluzywne umowa z firmą Echo 3 Worldwide wrzuci naszą heroinę na papierowe strony jeszcze w tym roku - pierwszy numer ukaże się wraz z premierą gry BLOODRAYNE 2 w tegoroczne Halloween. [butch]

ELECTRONIC ARTS podjęło odważną decyzję i przesunęło o cały ROK wydanie swego shootera TPP BATTLEFIELD MODERN COMBAT - nowa data premiery to jesień 2005 r. Dlaczego? Pierwotnie miał to być tytuł on-line-only, jednak EA skłaniając się ku sugestom Graczy postanowiło dodać do niego tryb Single Player, a developer - DIGITAL ILUSSIONS - oprócz nowej opcji rozszerzy również zawartość Multiplayera o nowe mapy i możliwości. [butch]

Europejski debiut PRO EVOLUTION SOCCER 4 odbędzie się na nowej imprezie targowej - konkurencji ECTS - pod nazwą GAME STARS Live, w dniach 1 - 5 września w Londynie. Jako że PES4 będzie w wersji grywalnej, zorganizowany zostanie specjalny konkurs. Oprócz tej produkcji na deskach GSL i stoiska KONAMI zadebiutują nowa gra taneczna DANCING STAGE FUSION oraz rywal SINGSTAR, czyli KARAOKE STAGE. [butch]

Po ostatnich doniesieniach SONY o ujawnieniu PlayStation 3 do kwietnia 2005 serwis IGN postanowił bliżej badać wszelkie doniesienia i dokładnie zbierać informacje o produkcjach nadchodzących na tę platformę. Wśród pierwszych tytułów, jakie w 99,9% ich zdaniem zmierzają na następcę Czarnuli, wymienione są HALF-LIFE 2, NEED FOR SPEED, SPIDER-MAN 3 oraz niegdysiejszy projekt z PC obiecujący shooter kosmiczny z domieszką FPP - DARK SECTOR. [butch]

CAPCOM ogłosiło, że BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2, które ukaże się w Japonii 9 września, zawierać będzie dodatkową płytkę z grywalnym demo DEVIL MAY CRY 3. Pełna gra z nowymi przygodami Dantego ujrzy światło dzienne w KKW zimą tego roku. [butch]

Mimo że GTA SAN ANDREAS jest i jak chyba najgorętszym tytułem nadchodzącej jesieni, ROCKSTAR podkręcił o jeszcze atmosferę podpisując kilka umów odnośnie licencji muzycznych. Tym samym pospały się pierwsze nazwy, które znajdziemy na soundtracku gry (a to dopiero początek!)

Salt n Pepa - Push It
Vanilla Ice - Ice Ice Baby
Inner Circle - Bad Boys
KLF - 3am Eternal
Massive Attack - Untinished Sympathy
Nirvana - Smells Like Teen Spirit
Jane's Addiction - Been Caught Stealing
Polson - Every Rose Has It's Thorn
Guns n Roses - Sweet Child O' Mine
Smashing Pumpkins - Today
NWA - Fuck Tha Police / 100 Miles And Runnnin'
Snoop Doggy Dogg - Gin N'Juice / Ain't No Fun
Warren G - Regulate
Fugees - Killing Me Softly
Coolio - Gangsta's Paradise
Public Enemy - Rebel Without A Pause
The Stone Roses - Fools Gold
Happy Mondays - Step On
The Verge - Bitter Sweet Symphony
Rediohead - Creep

SILENT HILL 4 THE ROOM



Jest coś takiego w koszmarze, że jeśli powtarza się cyklicznie, to poza strachem wywołuje też dziwną nostalgię, chęć powrotu, przeżycia go ponownie .. To traumatyczne doświadczenie stopniowo przeradza się w fascynację... Fascynacja z czasem przechodzi w obsesję... Obsesja w obłęd... I już nie jesteś w stanie żyć bez przeszywającej Twoje ciało paniki, bez obrzydzenia, bez chorych, skąpanych we krwi iluzji. Uzależniasz się. A SILENT HILL uderza już po raz czwarty. Opowieść skutecznie zamienia się w cykl. Chory i mroczny. Szokujący. Brudny. Nieludzki... Je miałem okazję przeżyć go ponownie. Sprawdzić wersję przeznaczoną dla europejskich dziennikarzy. I wiesz co? Do tych wszystkich przymiotników dorzuciłbym jeszcze jeden - SILENT HILL stał się teraz horrorem bardziej osobistym... Czwarta część w swą otchłań zabiera bowiem miejsce tak każdemu z nas bliskie, tak zdawałoby się prywatne i bezpieczne, jak...

...TWÓJ POKÓJ

To wiadome było już od dawna, od pierwszych doniesień - czwartą część flagowego horroru KONAMI wyróżniać będzie właśnie ów Pokój. Właściwie nie tylko pokój, bo całe mieszkanie, ale z pewnością łapiesz ideę - chodzi o miejsce, gdzie czujesz się bezpiecznie, swobodnie, u siebie. Na przywitanie w SH4 właśnie w takim lokum się budzisz. I cholernie szybko wszystkie ze wspomnianych uczuć zaczynają Cię opuszczać. Dziwnie zmurszałe ściany, ciężkie powietrze, brudne i gnijące meble.. Całość widziana w ujęciu FPP ("z oczu"), a więc bardzo sugestywnie, jakbyś tam był. Spacerujesz więc powoli, przyglądając się kolejnym, naprawdę szczegółowo zaprojektowanym obiektom. Zwiedzasz... I tu, już na wstępie, SH4 oddziela mężczyzn od chłopców - bywalców Cichego Wzgórza od kompletnych nowicjuszy. Ci pierwsi szybko pozbędą się uczucia niepewności, zagubienia, by dopiero teraz tak naprawdę poczuć się jak w domu. Wrażenie wejścia w odpychający, ale równie mocno fascynujący i znany już świat, jest niezwykle silne. Ot, powrót na stare, zakrwawione śmieci. Nowicjusze natomiast doświadczą jednego uczucia - niepokoju. I to skutecznie pchnie ich do dalszej eksploracji. Podróż jednych i drugich dość szybko się jednak urwie - w zdecydowanie ostry i groteskowy sposób. Wtedy obudzisz się ponownie. W tym samym mieszkaniu. W tym samym pokoju. W tym samym łóżku. Ale wszystko będzie wyglądać już normalnie. Białe ściany, światło padające przez okna, zdjęcia, eleganckie meble... Nieufnie, powoli ruszysz do ponownego sprawdzenia całego lokum. A wtedy przywite Cię...

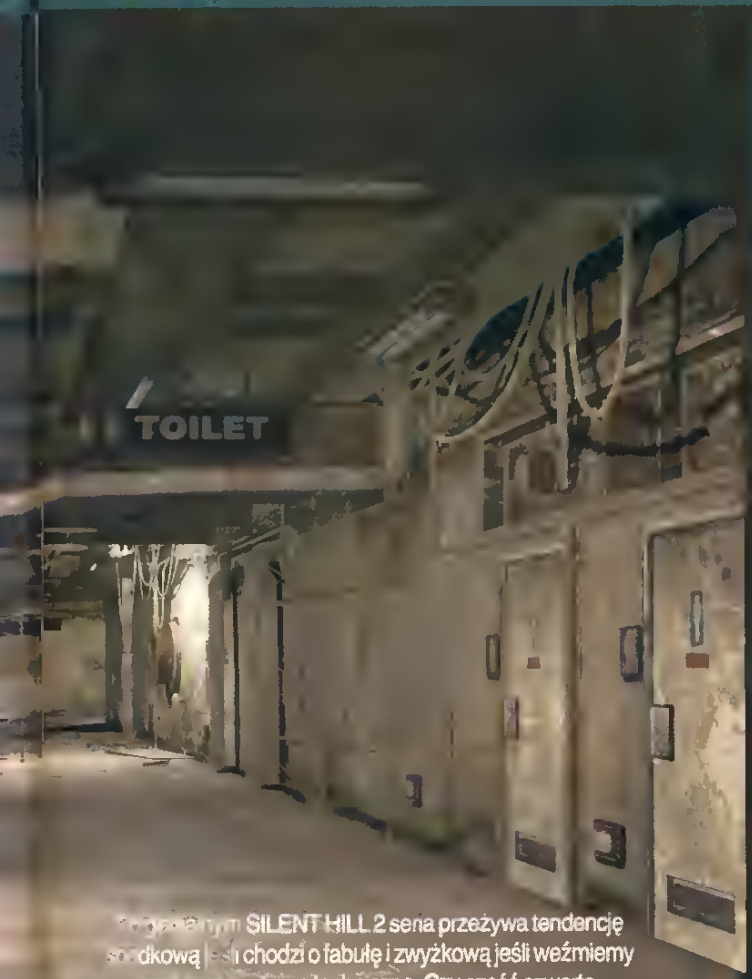
...TWOJE WIĘZIENIE

Już na wstępie znane są główne fakty. Nazywasz się Henry Townshend. Niedawno wprowadziłeś się do apartamentu w małym miasteczku Ashfield (w luźnym tłumaczeniu "Pole Popiołu"). Kilka razy w nocy do Twoich uszu dotarły tu dziwne szurania, niepokojące odgłosy. W końcu któregoś ranka obudziłeś się totalnie zamknięty - okien nie dało się otworzyć, na drzwiach pojawiły się kłódki i łańcuchy. Co gorsza nikt z sąsiadów nie zdawał się słyszeć Twoich wołań. Kiedy zaczynasz grę, mija właśnie piąty dzień od tego zajścia... Klimat zamknięcia, poznawania kolejnych tajemnic, jakie kryje w sobie mieszkanie, oglądania całego otoczenia z punktu takiej izolacji powoli, ale [illegible] nakręca spiralę schiz. Spiralę, która powoduje, że nowego SH po prostu się chłonie. Nie gra, nie rozpracowuje - chłonie. Przynajmniej jeśli chodzi o sekcje związane z Twoim apartamentem. Główna w tym zasługa widoku FPP, motywów w postaci podglądania sąsiadki przez dziurę w ścianie, sprawdzania co dzieje się na korytarzu (wizjer w drzwiach), na ulicy i w przeciwległych budynkach (okna). Bebeczka przechodząca z zakupami, gospodarz domu mamroczący coś pod nosem, ostrzegawcze napisy pojawiające się w kilku miejscach, podsłuchana rozmowy - elementy naprawdę dające do myślenia... To jednak nie wszystko.

Wraz z rozwojem wypadków wnętrze mieszkania też zaczyna uderzać w Twoją głowę. A to włączy się telewizor, zwariuje zegar, a to ściana zacznie powoli gnić, gdzieś pojawi się krew. . Do tego wrażenie odosobnienia, izolacji potęguje radio stojące na jednej z szafek - ot, co jakiś czas trafisz tu na newsy ze świata zewnętrznego, by za chwilę przez długie godziny słyszeć już tylko dziwny, złowrogi charkot. Niezłe. Takich zagrywek jest więcej, najmocniejszych oczywiście nie zdradzę, ale polecam wszystko dokładnie oglądać (całkiem dobrze to rozwiązano - pojawia się symbol oka, jeśli patrzysz na obiekt, który da się aktywować). Napomknę tylko tyle, że billboard widoczny na jednym z dachów i telefon stojący w Twojej sypialni to świetny pomysł... Tak samo jak coś nagle przelatującego (mniej więcej w połowie gry) tuż za oknem. Sam przekonaj się co. Ja przez dobrych kilkanaście minut gapiłem się w szybę, próbując ustalić, czy na pewno to widziałem, czy tylko mi się wydawało. Patent z mieszkaniem nadał więc serii pewien świeży smak. Sęk w tym, że dość szybko zostaje on zepchnięty na drugi plan - w łazience pęka ściana, odsłaniając tajemniczy tunel i wtedy zaczyna się...



Wprawdzie nie jest to nowa jakość, ale lokacje wyglądają jeszcze lepiej niż w SH3. Niektóre mają świetny design, niektóre popadają w schematy...



Tegoroczny SILENT HILL 2 seria przeżywa tendencję zwrotkową. I chodzi o fabułę i zwyżkową jeśli weźmiemy pod uwagę stronę techniczną. Czy część czwarta cokolwiek zmieni? Mieszkanie to trafiony pomysł, ale...



...TWOJA PODRÓŻ

Chwilę myślisz, po czym wyrywasz rurkę stanowiącą fragment instalacji (pierwsza broń) i wskakujesz w tak odblokowaną wyrwę .. Jesteś w ciemnym, okrągłym, skalnym tunelu (widok nadal FPP), a po pchnięciu analoga bmiksz głębiej, głębiej i głębiej... Co ciekawe, w dalszych sekcjach animacja przejścia "na drugą stronę" odgrywa się już automatycznie, bez Twojej ingerencji. Tak czy siak efekt klimatyczny, bo w pewnym momencie obraz zaczyna się rozmywać, pojawiają się rysy oraz filtr w stylu zniszczonej taśmy filmowej. I w ten oto sposób lądujesz w aktualnie dostępnym, innym świecie. Kształty nabierają ostrości, wracają kolory, a rozgrywka wpada na stary szlak - ujęcie typu TPP, ruchome kamery, postać widoczna na ekranie. Wraca więc dobrze znany SILENT HILL. Z tą jednak różnicą, że z koszmaru zawsze możesz wycofać się do własnego mieszkania, ochłonąć (automatycznie odnawia Ci się wtedy energia - choć do czasu), sprawdzić, czy coś się zmieniło. Poczucie bezpieczeństwa jest jednak złudne.

Całe mieszkanie stanowi więc swoistą "bazę wypadową", z której przenosisz się do określonych światów. Po zaliczeniu każdej misji portal stopniowo się rozrasta. Za każdym razem z czarnej otchłani słychać też inne, charakterystyczne odgłosy (jęki, bulgoty, dziecięce nawoływania itd.). Portale pojawiają się również w samych levelach, umożliwiając Ci swobodny powrót do apartamentu i zapisanie stanu gry oraz (nowość) odłożenie nieużywanych przedmiotów do specjalnej skrzyni. Ot, coś na wzór RESIDENT EVIL. Tak się bowiem składa, że kieszeń Henry'ego ma ograniczoną pojemność, a niektóre bronie po jakimś czasie najzwyczajniej w świecie się niszczą (kij golfowy gnije, butelka po winie pęka itd.). Do tego kilka zagadek zmusi Cię do powrotu do mieszkania, aby ze świeżo znalezionym przedmiotem coś tutaj zrobić. Tak więc na osi "inny wymiar-mieszkanie" śmigasz dość często, a wydarzenia w jednym w różny sposób wpływają na to drugie. I tak zaczyna się...

...TWÓJ KOSZMAR

Na początek wpadasz więc w system metra. Schody, pełno rur, obskurne poczekalnie, rajd przez zdewastowane wagony, jakieś pulsujące podziemia... Skojarzenia z taką samą miejscówką znaną z SH3?



Dwugłowe, brudne pokraki... Początkowo straszą, później (w grupach) zachowują się trochę komicznie. Fabuło nieźle uzasadnia ich wygląd.

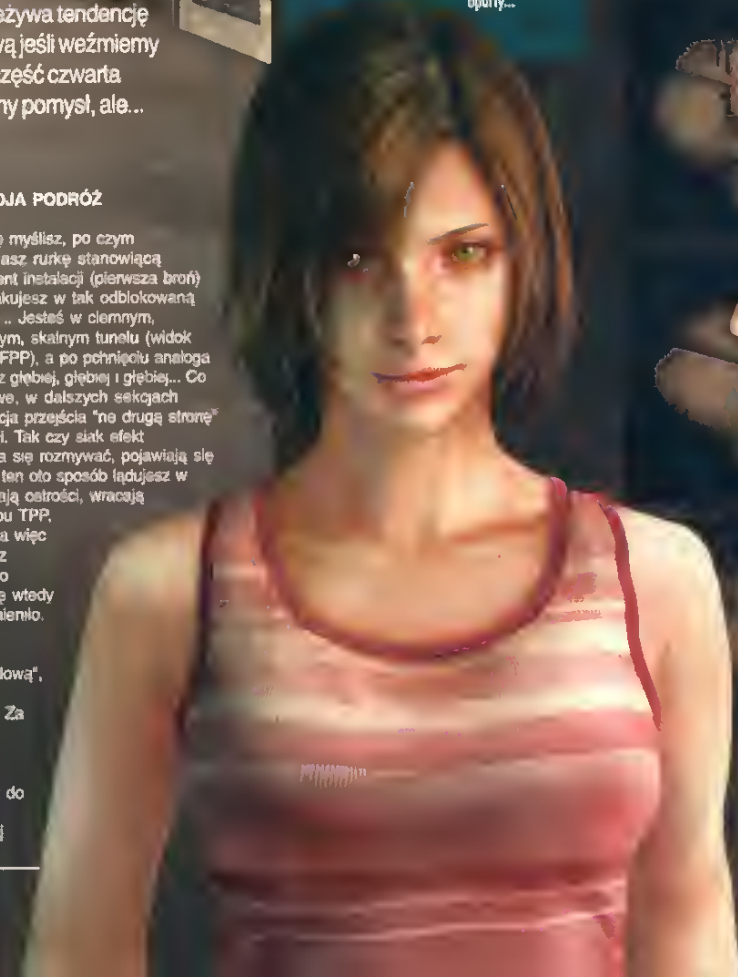
Nawiązania do SILENT HILL 2

Uwaga, tekst zawiera SPOILERY! KONAMI nie byłoby sobą, gdyby fabuła THE ROOM okazała się oderwana o historii Cichego Wzgórza. I faktycznie, gra w kilku momentach ciekawie nawiązuje do SH2. Przede wszystkim cała opowieść toczy się tutaj wokół zagadkowej postaci Waltera Sullivana - kolesia, o którym mogłeś dowiedzieć się sporo interesujących rzeczy z zapisków znalezionych właśnie w drugiej części horroru. Podano tam np., że został on ujęty za brutalne morderstwa dzieci, a w celi popełnił samobójstwo wbijając sobie łyżkę od zupy w szyję. Również quiz rozgrywający się w szpitalnej windzie zawierał pytanie na jego temat. Czyżby japoński developer już wtedy miał w głowie scenariusz bliżej przedstawiający jego losy? A może po wydaniu "trójki" chłopaki siedli, zaczęli zastanawiać się do kogo by tu teraz nawiązać i na zasadzie selekcji wybrali właśnie tego psychola? Dziś możemy tylko zgadywać. Do SH2 najnowsza część serii nawiązuje też w kilku innych miejscach - śmigając lasem zawędrujesz tutaj nad jezioro Toluca, odwiedzisz też znany z różnych notatek sierociniec, w którym wyznawcy chorego kultu przetrzymywali dzieci. Polecam też zwrócić uwagę na zdjęcia wiszące w mieszkaniu Henrego oraz sprawdzić jak nazywa się gospodarz całego budynku. Naprawdę byłem zaskoczony, a później mile zdziwiony, że to on. Ot, jakbym spotkał starego znajomego. KONAMI zawsze umiało bawić się w fabularne splaty i nawiązania, pozwalając Graczom znającym serię na lepsze smakowanie tytułu. Ponoć piąty SILENT HILL będzie na takich "wspominkach" mocno oparty...





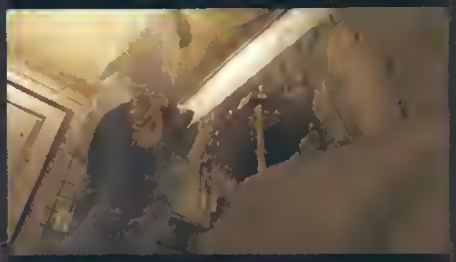




KONAMI jak zwykle bardzo ciekawie i nietuzinkowo (design) opracowało postacie. Eileen ma coś w sobie...

Babeczka sobie śpi, ogląda telewizję, chodzi, macha nogami, leży na łóżku. Szkoda, że się nie przebiera. Zwróć też uwagę co znajduje się w rogu pokoju... Podglądanie sąsiadki podkręca klimat. Tak samo jak sprawdzanie wzjera w drzwiach, czy okien (widać budynki, skwer oraz ulicę!).

Jak najbardziej! Niestety większość lokacji pod względem koncepcji artystycznej nie przynosi tutaj jakiejkolwiek rewolucji. Szczerze powiedziawszy w niektórych momentach mocno zwątpiłem w ekipę z KONAMI. Wspomniane już metro, czy np. mroczna wersja budynku mieszkalnego to lekkie "deja vu". Niewiele tutaj nowości. Sprawdzanie kolejnych pięter, wizyty w pokojach zachlapanych krwią i pokrytych stalowymi konstrukcjami, przebijanie się tam i z powrotem przez hordy potępieńców.. Ja wiem, że taki to już urok serii, ale kiedy wreszcie doczekamy się większych, gruntownych zmian? Samo mieszkanie sprawy nie załatwia.



Na szczęście THE ROOM ma w sobie też o wiele świeższe, z pewnością zostające w pamięci miejscówki. Pierwszą, która przypadła mi do gustu, był las. Wydeptane ścieżki, zaschnięte błoto, obwiązane bandażami drzewa (wyglądają naprawdę upiornie), wreszcie jakieś drewniane, efektownie oświetlone zabudowanie (wnętrze). Do tego oczywiście mrok oraz bardzo sugestywnie wykonana mgła. Sekwencje, kiedy



Dziura w łazience, którą Henry odkrywa dość szybko, dziwnie go kusi. Za nią kryją się koszmarne, chore światy... Mówię o tej w ścianie, nie w kiblu!





wpadasz w dziwną pętlę, obraz zaczyna warować (biały błysk co kilka klatek animacji), a obłoki pary przelatują przez powietrze z zawrotną prędkością do dziś stoi mi przed oczami. Efekt jak u Lyncha. Ale w sumie nic dziwnego, skoro te otwarte tereny leżą nad pewnym, bardzo znamiennym jeziorem..

Równie ciekawie, co mnie trochę zaskoczyło, w SH4 prezentuje się też szpital (w końcu w sensi gości przecież



Mocno poturbowana Eileen budzi współczucie... Babeczka utyka na nogę, ma rękę w gipsie i nie może chodzić po drabinkach. Trzeba więc będzie kombinować.

od zawsze). Już na samym początku wizyty stajesz się świadkiem makabrycznej operacji, ścierając się z przerośniętymi, chyba najbardziej odpychającymi wersjami pielęgniarek w historii. Zresztą bliżej im do zmaltretowanych, zaszytych worów mięcha, niż wesołych salowych... A później zaczyna się wycieczka krajoznawcza. Pomieszczenie pełne dziwnych przyrządów (sadystycznych czy lekarskich - czasem trudno rozróżnić), wózków, makabrycznie zawieszonych zwłok oraz pewnej kobiecej... twarzy. Ten ostatni element to już kompletnie chora jazda. Warto zobaczyć. Do szpitala przywodzi Cię bowiem trop tajemniczo okaleczonej sąsiadki - Eileen. Od tej chwili pojawia się w THE ROOM nowy czynnik, a mianowicie...

...TWOJA ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Ukłon w stronę SH2? Kalka? Brak świeżego pomysłu? W sumie trudno powiedzieć. Fakt jest jednak taki, że podobnie jak James Sunderland, tak teraz i Henry sporą część lokacji przebywa w towarzystwie powabnej kobiety. Najpierw jest to pełna seksu Cynthia, a później bardziej niewinna Eileen. Tę drugą (podobnie jak Marię z SH2) bliżej poznajesz w szpitalnym pokoju - zagipsowaną i pozaklejaną plastrami. Nowością jest natomiast możliwość uzbrojenia jej w znalezione przedmioty (torebkę, łańcuch, plastikowy bat) i włączenia do walki. Wprawdzie babeczka okładająca dwumetrowego stwora torebką wygląda trochę komicznie, ale tym niemniej sprawdza się w boju. Eileen pomoże Ci też w lesie odczytać specyficzne zapiski, a także będzie wygłaszała krótkie komentarze, gdy np. zostawisz ją w tyle. Ponownie KONAMI pojechało w stronę opiekuńczości i odpowiedzialności, ponownie patent urozmaicił rozgrywkę. A ta przecież silnie wypływa na...



...TWOJE DOZNANIA

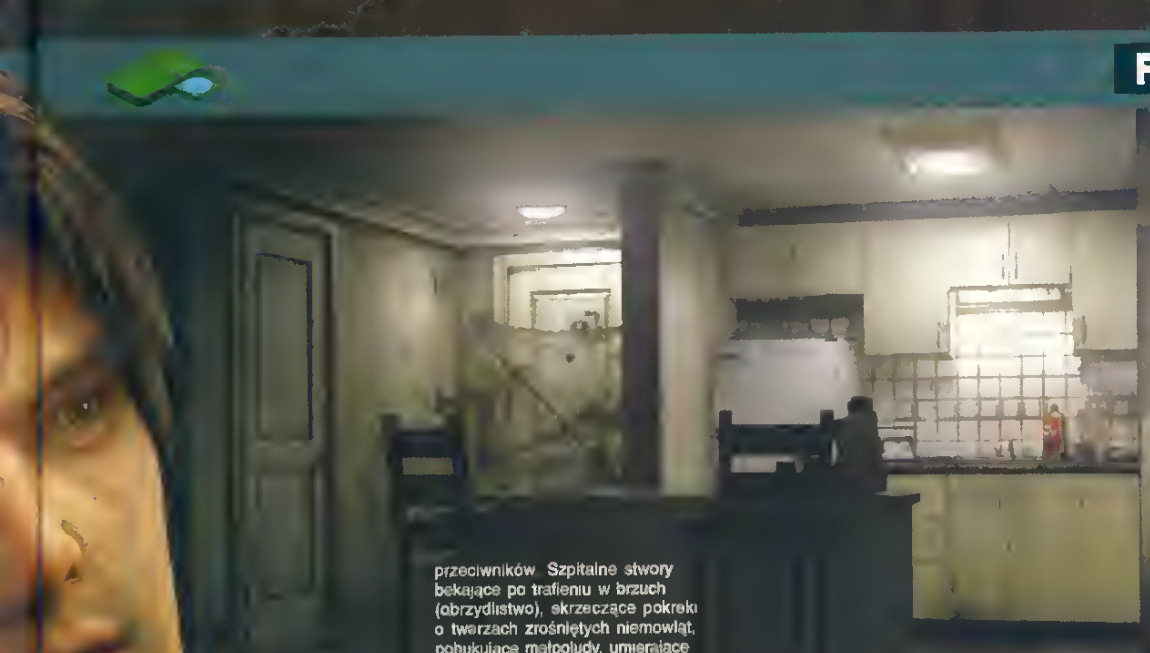
Wykonanie postaci to popis grafików, którzy kolejny raz podnieśli poprzeczkę. Zarówno bohater, babeczki, jak i inni lokatorzy (np. arogancki koło wymachujący api wyglądają rewelacyjnie - faktura skóry, mimika, załamania ubrań, włosy... Szczegółowość, szczegółowość i jeszcze raz szczegółowość. Cynthia z tą swoją wystającą bielizną oraz latynoskim akcentem robi gorące wrażenie. Zresztą w ogóle widać, że oprawa została lekko podbita względem części trzeciej. Duże brawa! Lokacje prezentują się teraz ostrzej - wrzucono w nie więcej poligonów, okryto bardzo udanymi teksturami. Z drugiej strony część elementów przeniesiono z SH3 (choćby ściany pokryte żywym mięsem), a do tego zrezygnowano z machania latarką! Wprawdzie część cieni tak dynamicznie się wygina, do tego w lesie (na krótko) zyskujesz pochodnię, ale jednak trochę brakuje rozbijania mroku wątłym snopem światła.



Dźwięk zawsze był mocną stroną Cichego Wzgórza i tak jest też w THE ROOM. Filmik otwierający grę, pełen najróżniejszych rodzajów wyć, bulgotów oraz jęków przechodzących w pewnym momencie w nastrojową piosenkę (damski wokal) robi wrażenie. A później jest jeszcze lepiej. Nagłe wyciszenia, podkład przyprawiający o gęsią skórkę (jakby coś wielkiego przewalało się przez rury wbudowane w ścianę), świdrujące zgrzyty, krzyki, albo stonowana, smutna wstawka instrumentalna. Klimat po prostu wyrywa się z głośników. A teraz dorzuć do tego

Henry Townshend - koło z modną fryzurą. Tajemnicze nazwisko, ale póki co fabuła nie nadaje mu jakiegoś specjalnego znaczenia. Może w finalnej wersji?

Mam wrażenie, że KONAMI miało lepsze i gorsze dni tworząc ten tytuł. Lekko irytuje bieganie po odwiedzonych już lokacjach, wędrówki ewidentnie wydłużające czas gry...

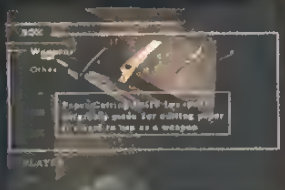


Lekko zapuszczone, dziwne mieszkanie. Podczas napisów początkowych kamera śmiga po nim bardzo efektownie.

przeciwników. Szpitalne stwory bekające po trafieniu w brzuch (obrzydlistwo), skrzeczące pokreki o twarzach zrośniętych niemowląt, pohukujące małpoludy, umierające w drgawkach psy... W ten sposób otrzymasz pełne brzmienie najnowszego dziecka KONAMI. Na tym polu chłopaki cały czas się rozwijają. I nie tylko na tym - w kolejnych odsłonach coraz bardziej dbają też o...

...TWÓJ BÓL

Oprócz wypróbowanych, zdeformowanych maszkar SH4 atakuje Gracza też nowym rodzajem oprawców. Chodzi o duchy i jakkolwiek błaho by to brzmiało, jedno jest pewne - przedstawiono je tutaj z potężną dawką klimatu. Nie da się ich zabić (tylko ogłuszyć, lub przygwoździć do ziemi specjalnym mieczem). To raz. Wszyscy dziwnie, bezwładnie lewitują, odbierając Ci energię już przy w miarę bliskim kontakcie. To dwa. Są wśród nich kobiety żywcem wyjęte z filmu "The Ring" (przegnite ciała, długie, czarne włosy), potrafiące wić się po ziemi jak robaki. To trzy. Wygląda to bardzo nienaturalnie i odpychająco - zapewniam. Dzięki temu walka



W skrzyni jest co przechowywać - kije golfowa, bejsbol, siekiera, nożyk, rewolwer, pistolet, klucze, medaliony itd.

zyskała tutaj dodatkowy element (do tego pojawił się też wskaźnik odpowiedzialny za siłę ciosu), nie stanowiąc tylko bezmyślnej jatki. Cieszy też ograniczenie broni palnej. W końcu nie ma jak przy pełnym zamachu uderzyć siekierą wyłaniającego się ze ściany potępieńca.

Jeśli jesteśmy przy postaciach, nie sposób nie wspomnieć o tajemniczym, małym chłopcu pałętającym się po całym apartamencie. I tu dochodzimy do wątku fabuły, który jak dotąd skutecznie omijałem. Nie chcę zdradzać zbyt wiele, ale powiem, że scenariusz nawiązuje do pewnych elementów z drugiej części gry (dla ciekawskich ramka - choć ostrzegam, znajdziesz tam spoilery!). W swoim apartamencie będziesz co jakiś czas odkrywał różne zapiski, dowiadując się z nich, kto tu wcześniej mieszkał i w jakiej sprawie prowadzono śledztwo. Odwiedzisz też sierociniec, gdzie więziono i maltretowano dzieci (nie mogły się myć, ani rozmawiać przez miesiąc). Całość naprawdę umiejętnie buduje więc zagadkową opowieść, krwawo pieczętując kolejne rozdziały. Wątpliwość mam zatem tylko jedną - czy KONAMI uda się zakończyć to w sposób satysfakcjonujący? Czy nie uderzy w banał? Czy powali Graczy zwieńczeniem wszystkich wątków? No cóż - na rozwiązanie opowieści trzeba poczekać do pojawienia się finalnej, europejskiej wersji. Wtedy (tj. we wrześniu) poznamy odpowiedź. Ja natomiast powiem Ci jeszcze jedno...

MOJA PRZYJEMNOŚĆ!

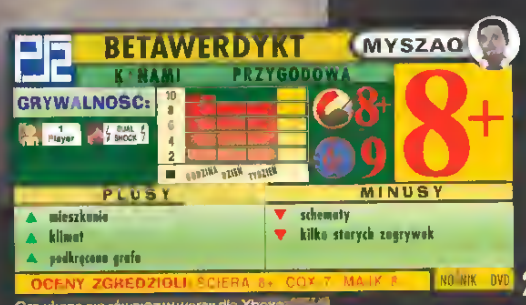
Wstępna wizyta w THE ROOM jest już za mną. Wiem sporo, nie wszystko. Gra jest z pewnością lepsza od części trzeciej, ale też mocno nierówna. Raz zachwyca klimatem, by za moment lekko znużyć schematami i brakiem czegoś odkrywczego w samej rozgrywce. A liczba zagadek? Hmmm... Ujmę to tak - nie jest źle, ale fani serii z pewnością woleliby więcej. Czyżby twórcom skończyły się pomysły? Akcje z przestawianiem cel w sierocińcu wypada nieźle, tak samo jak motyw ze studniami czy podkładaniem notatek, ale trochę tego mało. Sam, dominujący tu, patent: "znajdź przedmiot, przynieś we wskazane miejsce" nie załatwia sprawy. Chciałbym zobaczyć coś ambitniejszego. Coś na miarę SH2. No i wspomniane kwestie scenariusza - jest mocny, ale tak naprawdę wszystko zależeć będzie od jego zakończenia. Ocenę wystawiam więc wstępnie, lekko na wyrost. Za motywy straszące i klimat samego mieszkania. Całość skonfrontuję natomiast już przy pełnej wersji.



Nienaturalne ruchy, dr... bezwład... pełz... anima... ewi... olep... ...ro... ...po ...ie



Podkręcono system kamer, wracając trochę "do korzeni" (część pierwsza) - długie, śledzące ujęcia, kadry przelatujące nad głową bohatera, albo obserwujące go z niskiego pułapu. Efektowne.



Gra ukaże się również w wersji dla Xboxa

EXTREMALNE PROFILE

Za wszystkimi informacjami i recenzjami, które stanowią sol każdego magazynu traktującego o grach stoją ludzie. Wiele z pism prowadzi "bezosobową" politykę - wszystkie teksty pisane są na jedno kopyto, a Czytelnik nie utożsamia się z żadnym z recenzentów, bo ich zwyczajnie nie rozróżnia. PSX EXTREME przyjęło inny profil. Od samego początku stawialiśmy na bycie blisko każdego z Was. Czy to poprzez styl pisania, czy lansowane opinie. Po każdym ze Zgredów, nierzadko pracujących w pismie od samego początku (7 lat!) można się spodziewać określonego (i charakterystycznego!) podejścia do danej gry. To pozwala spojrzeć w odpowiedni sposób zarówno na przesłanie recenzji, jak i notę widniejącą w ocenianczce. Z każdym numerem przybywa jednak nowych Czytelników, którzy dopiero oswajają się z nietuzinkowym stylem pisma. By pomóc im w przebrnięciu przez "fpyty", "hłehły" i "taje" postanowiliśmy przybliżyć sylwetki osób tworzących PE. Poniżej znajdziecie charakterystyki nie tylko Zgredów, ale również licznych współpracowników, którzy również stanowią istotną część pisma. Wiele lat "saarchingu" pozwoliło nam zabrać ludzi, którzy są specjalistami w wąskich dziedzinach okołogrowych. Dzięki temu możemy zagwarantować Wam nie tylko rzetelne, ale i profesjonalne informacje. Miłej lektury!

zgredziole

Przemysław Ścierski



sciera@psxextreme.pl

Zajmuje się: Obojętnie co, byle związanego z grami - taką dewizę ma Ściera. Jako gracz - gra we wszystko, jako Redaktor Nadpobudliwy - chciałby robić wszystko: planuje magazyn, składa go, czyta teksty, wymyśla "trzody" i rabi mnóstwo literówek na stronach, bo powiada, że nic nie widzi.

Miasto: Gliwice

W PE od: #4

Zgredzi o nim: rzetelny i pracowity; główny filar PE; potrafi zajść za skórę; pozytywnie zakręcony; gościu z pasją, napędza i rozwija PE; przewrażliwiony do kwadratu, chyba go beba biją; wizjoner z powyłamywanymi klepkami; wyrozumiały, wyciszonowany, momentami "beznadziejny"; kolekcjoner koncal; właściwy gość na właściwym miejscu; przybysz z mat planety, potrzebujący instrukcji do obsługi pilota; wysyłacz "spamu".

Czytelnicy: Sierściuch, mega kosmiczny ziom z nutą finezji artystycznej, zwłaszcza przy pozowaniu do zdjęć; wyrozumiały, odezwie się do czytelnika na gg w porównaniu do Hiva, stara gwardia, drze mordę, ma żonę, która też lubi grać; cierpliwy, zna się na rzeczy, nie zmienił się nic; fajnie się z nim gada; hale Ścierat. Skończ składać numer; prawdziwy gracz, tylko on tam chyba myśli; Scierbi rox, uwielbiam go, polecane przez mego tytuły mogą łykać w ciemno, lubię go za mordę, za "dobrze wyważone" oceniane gwe, za "Crime Story", cały czas dobrze się bawi składając tą gazetkę; ufok.

Sebastian Kajdan



fenix@psxextreme.pl

Zajmuje się: Nadzoruje działalność wydawnictwa. Gdzieś redakcyjną "przyjemność robienia pisma" z krwiożerczymi zasadami rynkowymi i biznesowymi. Rozlicza, przelicza i wypłaca według mityczno-czerwonego kapownika. Dodatkowo czuwa nad funkcjonowaniem redakcyjnego forum, gdzie pilnuje rygorystycznie porządku, przez co nie jest lubiany przez niektórych użytkowników.

Miasto: Katowice

W PE od: #1

Zgredzi o nim: właściciel kapownika, określający strategiczne cele wydawnicze; "kasa", porządkowy; człowiek od brudnej roboty; podręcznikowy służbista; nigdy nie wiadomo, kiedy żartuje; łączy PE z światem gamblerów i cyferek; miłośnik cierpkiwości do gramady wariatów; faktumen.

Czytelnicy: kierownik zakładu, liczy kasę, rozdziela kasę i pisze w kapowniku. Strażnik Teksasu, większa korba w głowie, mz co nie którzy sobie wyobrażają, trzyma to bagno w ryzach, co mogę o nim napisać? KdB nie chcę dostać; to on rządzi w PSX EXTREME, wiecznie pilnujący "cnoty" redakcji PE.

Marcin Teller



myszaq@psxextreme.pl

Zajmuje się: Recenzje wszelakich przygodówek (gangsterskie, horrory, skradanki) i strzelanin oraz wywody okołogrowe - to robota Myszaqa. Jeden z podstawowych recenzentów PE. Zyskał rozgłos dzięki specyficznym wstępom i wyszukanym pomysłom na recenzje. Delegat targowy oraz newsman. Ostatnio otwiera również Worek listy, do spółki z HIVem.

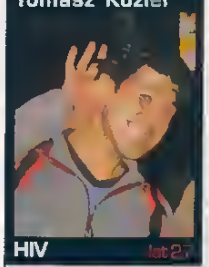
Miasto: Wrocław

W PE od: #4

Zgredzi o nim: "przesuwam termin oddania tekstu"; spostrzegawczy i przeźmiowczy; profesjonalista z przyszłością; nie lubi jak mu się filmy opowiada; "zdjęcia robimy? A gdzie mój żel?"; pierdolnik w głowie; zwyrodniałec; pewnikiem morduje w domu koty; choć z pozoru zwierzak, to w rzeczywistości bardzo rozsądny, wizzwykle przyjazny i nieźle w porządku gościu.

Czytelnicy: superstar wannabe, zakręcony jak włos na kuciapie osobnik! Wiem jedno - najlepszy styl pisania recenzji, facet o niewyczerpanych pokładach poczucia humoru, recepta na dobrą recenzję; od czasu, gdy przeczytałem recenzję Duke Nukan Time To Kill, Myszaq jest moim mini idolem, zna Jawora, za co respekt; redakcyjny PLAYBOY Vol.2; skupuje rowery od Jawora, "maks pojn"; zakręcone + oryginalne poczucie humoru + rzetelność + dystans do wszystkiego (ciekawe czy i do własnej osoby ..)= MQ; niezły łeb do pisania wstępniaków; dobry styl i fajna, specyficzna ironia w tekstach.

Tomasz Kozieł



hiv@psxextreme.pl

Zajmuje się: Recenzent (wyścigi, platformówki, FPS, logiczne), newsman, "delegat targowy", korektor (łyty), prowadzący dział Listy, w którym bez pardonu traktuje Czytelników. Opisami też nie gardzi.

Miasto: Dąbrowa Górnicza

W PE od: #3

Zgredzi o nim: sPECJALISTA; korektorka; Mongoł z polskim paszportem, pogrążył Snake'a, "fachowiec" od fizyszkiego, złośliwy i ironiczny pierdziel, "dzieciak", który walczy z dorosłością; pchnął PE w kierunku trzody; poważny luzak; zbyt pewny siebie.

Czytelnicy: chem, ale ma to coś w sobie; takiego kokaina ciężko znaleźć w prasie. Błyskotliwość, pomysłowość, cięta ironia - to jego znaki rozpoznawcze. Filar, bez którego PE nie byłoby takie, jakie jest; pierdziel; typowy Polak starzeje się, na pezet deczko spowazniał, to już nie ten pierdzący oszołom co kiedyś, 2 metrowy gibon uzależniony od soczku marchwiowego (kumacja pierwsza klasa. Taki Enrique wypukany w ACE)

Maciej Żmuda-Adamski



kali@psxextreme.pl

Zajmuje się: Człowiek bardzo wszechstronny i dokładny. Recenzent (bijatyki, strategie, przygodowe), newsman, prowadzi "Kącik bijatyk" i pisze opisy.

Miasto: Trzebnica

W PE od: #1

Zgredzi o nim: odejmij jeden od oceny, maniak 2D, "Zrobię!" - nie zrobił..., PRAWDZIWY maniak i pasjonat gier, wulkan energii, zaliczył każdą... nie, nie grę - Polkę; wiecznie młody i głupi; entuzjasta i człowiek z wywiązanym piórem; "Serio, dzisiaj jeszcze nic nie byłem", "Mamo mnie nie obudziła", sumienie i mechy - to Kali, rzetelny, o wywiązanym piórze.

Czytelnicy: lubi się podniecać; specjalista od bijatyk z niegasnącą pasją; człowiek-orkiestra; wie co dobre (FRONT MISSION i ROTTK); wygląda jak nieźmy piranon; "Ya" to jego ulubiona ocena; dobry gust "gravy" i muzyczny; rekordy we FREQUENCY, które da się pobić; playboy, pan "jestem podjarany", prawdziwy pasjonat; 2D freak, wiecznie uśmiechnięty, potrzebna mu lewatywa gustu.

Marcin Kosman



koso@psxextreme.pl

Zajmuje się: Zaczęło się od listu, w którym Koso wyraził chęć współpracy. Dziś jeden z charakterystycznych autorów PE. Recenzent (przygodowe, sportowe), fotelenista, delegat targowy i - od niedawna - newsman.

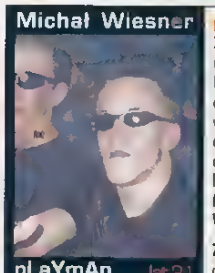
Miasto: Poznań

W PE od: #22

Zgredzi o nim: rolnik spod Poznania, tata, profesjonalny; lubi bakać w plastelinowe telefony; miłośnik sportowego obuwia i chińczyzny na wynos; ambitny, pracowity, obowiązkowy, sumienny, zdyscyplinowany i pomysłowy.

Czytelnicy: ziemniak wyluzowany; tak! Swój chłop; typowy poznaniak, Lech rządzi, tak!; to jeden z 15 moich ulubionych redaktorów; redakcyjny PLAYBOY, poznańska pyra, która potrafi ostro wczuć się w klimaty recek; chyba najzrelaksowańszy recenzent, wprowadzający ciekawe udziwnienia w recenzjach, cenię się u niego patriotyzm lokalny, tak, i bardzo fajne recki, pyra z kolczykiem.

Michał Wiesner



playman@psxextreme.pl

Zajmuje się: Ambitny i pracowity pasjonat wszelakich gier. Być może z powodu braku specjalizacji zyskał miano człowieka od brudnej roboty i recenzji gier na "5+", których ostatnio nie zamieszczamy z braku miejsca.

Miasto: Wrocław

W PE od: #40

Zgredzi o nim: "daj rackę"; ciągle wspomina RAQa; "Dlaczego tę rackę dostał Raq?!", różowa markotka PE; specjalista od tipsów; więcej chęci niż umiejętności, ale i to się liczy; człowiek od brudnej roboty; ostatnio zabujany w jakiejś "Angeli" (tak nazywa chyba RAQa); ostatnio to się pyskaty zrobił.

Czytelnicy: lubi szarpnąć w PES/WE i męczy niełatnie babeczki...; ma Raqa; obiekt szyderczo-ironicznych uwag "kolegów" z PSX EXTREME. Ja nie wiem dlaczego tak się no niego uwzięli; przecież to taki sympatyczny chłopczyk, specjalista od "chitów" i wywiadów z developerami, tak się zastanawiam, czy on nie chodzi z Marią.

Tomasz Staroń



star@psxextreme.pl

Zajmuje się: RPG-owy recenzent, który nie gardzi strategiami, a nawet niektórymi bijatykami. Prowadzi "Kącik RPG", w którym chciałby zamieszczać same tabelki, ale Ściera mu nie pozwala.

Miasto: Katowice

W PE od: #1

Zgredzi o nim: złomek; wstydliwy; podrywa dziewczyny "na sejwy" z "Fajnali"; matematyczny umysł, zbyt matematyczny; drągal; RPG-owy "debil"; w liceum to jeszcze zagrał w papierdolkę, a teraz... ; dać mu rewer, o się złomio.

Czytelnicy: patyczak wyszczuty; RPG-maniak; respekt dla tego pana za wszystkie tabelki, jakie klecił na przestrzeni dziejów; obiektywny do bólu, na plus; wielka indywidualność; ja nie wiem co by ten człowiek zrobił, gdyby nie było czegoś takiego jak RPG; łysy, ej łysy; ziomek od RPG-ów rodem z Oświęcimia, największy arogancik w Polsce, z początku go myliłem ze Staruchą (serio), ciągle pisze niezrozumiałe tabelki (których i tak nikt nie czyta), wysoki i wstydliwy; szkoda mi tych jego tabelek, Medzik Man, matematyka, statystyka, algorytm, rozwalający uśmiech wieży Eiffla.

Michał Mazur



mazur@psxextreme.pl

Zajmuje się: FFelietonista, recenzent, wiecznie wesoły, gotowy do pomocy. Prowadzi rubrykę "Od Gracza dla Gracza" oraz "Muzyka Grecze".

Miasto: Kraków

W PE od: #57

Zgredzi o nim: najsympatyczniejszy członek załogi; ambitny i uparty wesołek; filar forum PE; melodramatyczny; chce aby gry zmieniały ludzi; człowiek o milionie zainteresowań.

Czytelnicy: najlepszy fotelenista i jedne z najbardziej kontaktowych osób w redakcji; chłop do pogadania, pomocny, złote serce; jego recki dopieszczone są maryśnie; miłośnik dobrej muzy i świetny publicysta; widać, że kocha gry; ma wory pod oczami jak 90-latek, młodziak PE, przyjazny dla środowiska; w porządku "świeży" zresztą odpisuje na maile; hipnotyzujący wzrok potrafiący rozmiękczyć nawet największego twardziela.

Nowi współpracownicy, orbitanci i korespondenci

Adam Grabowski, Awe
Człowiek-papierdolka, jak sam się określa - pisze korespondencyjnie z BKW relacje z TGS i "ABC Developera".

Wojciech Pawlak, Cox
Kontrowersyjny fan oldschoolu głównie bijatyk. Udziela się głównie w "ecemeczkach", podając najbardziej kontrowersyjne oceny za wszystkich osób w Redakcji. Posiada Xboxa i PS2.

Ludwiński Mariusz, Nemo
Fotelenista, logistyk i marketingowiec. Posiada PS2.

Dowdowski Bartosz, Zax
Fotelenista znęcający się nad Czytelnikami poprzez użycie jak największej ilości niezrozumiałych terminów. Posiada PS2.

Bartłomiej Baczkowiak RAQ
Mityczny zapasowy newsman, który nie może dogadać się za Ścierą w żadnej z najprostszych kwestii. Z racji kanciastej z Playmanem znany jest jako. Playman 2, druga twarz Playmana, zły brat bliźniak Playmana, kobieta Playmane.

Paweł Lechowicz, Pablo
Były pracownik magazynu PlayerStation Plus. Fanatyk kilku serii gier m.in. FINAL FANTASY i MORTAL KOMBAT. Współpracuje z PODRĘCZNIKIEM EXTREME. Posiada PS2 i Xboxa.

Marcin Chwołe Hauwe
Zwycięzca GigaTestu, daredevil w wielu dziedzinach, oprócz artografii. Posiada PS2 i Xboxa.

Jakub Tepper Top-chao
Redakcyjny specjalista od gier muzyczno-rytmicznych, w które jest jednym z najlepszych Graczy w Polsce (głównie seria DDR/DANCING STAGE).

Turalski Paweł, Turi
Największy malkontent i filozof z którym Ściera kłóci się na wszystkie możliwe tematy.

Wojciech Oczko



brak kontaktu

Zajmuje się: Sprawy organizacyjno technicznie (wysyłki, wyjazdy), wypady na targi w roli pilota naziemnego odrzutowca.

Miasto: Katowice

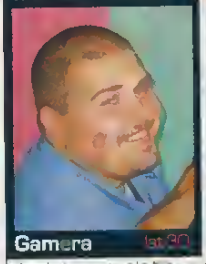
W PE od: #1

Zgredzi o nim: Pierwszy naczelny, ciężką krwawicą stworzył podstawy do tego, co aktualnie trzymacie w ręku; ziomia do Ają, wiecznie zaspany, support techniczny, na partyjkę w PES-a zawsze chętny

Czytelnicy: oby czas mam przed oczami jego zdjęcie, na którym wygląda jakby miał 17 lat, jest pali kolumbijską marihuanę, ta ga kocham, type nie kojarzę, stara czasy "extrima", gdy jeździł na E3, Kiedyś był jedną z najwcześniejszych postaci w PE, zastępca szeryfa, od niego wszystko się zaczęło, człowiek o relaksującym wyrazie twarzy

Aju lat 26

Mirosław Grabe



gamera@eksat.net.pl

Zajmuje się: Zajmuje się "Kącikiem wyścigowym" oraz swoimi wyścigami. F1 to jego oczko. Nie pisze zbyt wiele, bo karaktor się piekli, że nic z tego nie rozumie.

Miasto: Ruda Śląska

W PE od: #16

Zgredzi o nim: o czym on do mnie (po "ślunsku") rozmawia?, śląski-inteligentny czołg, jak on się mieści w maluchu?, sympatyczny "gwar-mistrz", perfekcjonista o złotym sercu; nie pierdzieli głupot - konkretny; podkochuje się w Michaelu Schumacherze; zna się na wyścigach i strzeżeniu Ściery.

Czytelnicy: pociesznу hipcio; richtig Słonzak; maskotka redakcji; Gamer 102; tylko pozory - tak subtelnego puszka okruszka jeszcze nie widziałsia; aż strach się boć; naprawdę spoko człowiek; nie chciałbym z nim zadrzeć; na zdjęciu w czapce wygląda jak jakiś bandyta napadający babcie; redakcyjny brumkorz; zewnątrz - czołg, wewnątrz - baranek, GT, niedźwiedź za kierownicą.

Gamera lat 30

Artur Salwarowski



salw@polbox.com

Zajmuje się: Recenzent (bijatyki) oraz hardkarowy Gracz, którego zargano nikt w redakcji nie rozumie, poza Kalim, Mashterem i Pablem (i tckiem, z którym trenuje)

Miasto: Katowice

W PE od: #6

Zgredzi o nim: kolo od skrzypek i mordobić; stringustirameslungamer; były lamer; gastronomiczny potworak, cicha woda.

Czytelnicy: karateka bijatyka (?), rzeczowe recki, ale za mało pisze!, Virtua & Soul Calibur fun, "a bijatykach wiem wszystko", najlepszy gracz SC2 w Polsce, który gra(l) na skrzypkach i gotuje, capoeira man.

Mutti lat 23

Andrzej Błaszczyk



loki@psxextreme.pl

Zajmuje się: Gracz-operator DTP. Loki (wraz z Bufim) zajmuje się obróbką grafiki, przygotowaniem magazynu do drukarni (na końcu razem z Kujotem siedzą po nocach i "święcą" strony). Japonia i popierdółkowate gry to jego pasja.

Miasto: Katowice

W PE od: #1

Zgredzi o nim: tu kobieta go zabije; rozumie krzuczki-robaczki; chciał być motorniczym, ale źle skończył; naturalizowany Japończyk pod pantoflem; trzeba go lepiej poznać; "Wszystko co japońskie jest dobre, bo... jest japońskie"; niestandardowe zainteresowania i bardzo niewybredne żarty; będzie ojcem.

Czytelnicy: polski Japończyk z krwi i kości, powinien robić za marszyniste, czy to ten od tych japońskich papierdółek? Pisze super HP i kocha Japonię, ma fryzurę jak główny bohater gry "Prehistorik"; zmęczony życiem, ale szczęśliwy; ścieżeć włosy już Gem nie kafam, cenię go za pasję, za serce, które wkłada w swoje zainteresowania; ma podobne poglądy na temat kleru, pisze krótke, zwięzłe i całkiem zabawne, czyli tak jak lubię, pan "zuftcia".

Loki lat 30

Artur Włodarczyk



shiva@psxextreme.pl

Zajmuje się: Recenzent (gry sportowe i przygodowe), bardzo dobry newsman. Prowadzi kącik sportowy i do niedawna również dział Co Nowego. Czołowy "spóźnialski".

Miasto: Kraków

W PE od: #32

Zgredzi o nim: impra, tabsy, wixa..., spóźnialski profesjonalista; kariera: od killera do L..., śmieszna postura i polskie ciuszki; można na nim polegać jak na Zewiszy (ironic mode off); poważnie nieprzewidywalny; unerektyk; ciągle chory; "Nat padł, w telefonie wysiadła bateria, laptop się zawiesił, w pobliżu nie było oznak życia...; jak już coś zrobi - to bardzo dobrze; spoko z niego kolo, ale w pracy można się przy nim zdenerwować.

Czytelnicy: normalny? (komplement); chłodny, odnoszący się do wszystkiego z dystansem profesjonalisty; irandy, co akurat nie jest dobre; sportowe dziecko, chyba upartу, mógłby skoczyc na "stkę"; nie popadający w "narczyzę" i syndrom Boga zg(Red.), dobrze prowadzący najlepszy kącik w PE, na i oczywiście najaktywniejszy z grona redaktorów; zna się na rzeczy, świetny newsman, nadaje się również na testera sprzętu, przystojniak (jestem hetero); zeł, zakręcony, ale w sumie dość normalny ., rzondzi, rzuca mi kiedyś mniej obgryzioną kość, chłopaki, bo Wam "przecinek" zniknie

Shiva lat 25

Norbert Konieczny



norby@psxextreme.pl

Zajmuje się: Tester sprzętu i "kierowca targowy".

Miasto: Milicz

W PE od: #1

Zgredzi o nim: 30 kilo żywej wagi; pacjent; lekko zakręcony; postrach autostrad; człowiek do rany przyłóż; pomocny duszek: przywiezie, doradzi, dostarczy; jedno spodnie dla niego i Shivy (po jednej nogawce dla każdego); legenda PE.

Czytelnicy: profesjonalista od testów sprzętu; młody technik; podobno ma sklep ze sprzętem elektronicznym; człowiek obyty w świecie (Singapur itd.); sprzęt, rozbity samochód, "miałam i przetestowałam już wszystko".

Norby lat 29

Bartosz Majowski



kujot@psxextreme.pl

Zajmuje się: Siedzi w redakcji non stop pełniąc rolę sekretarza i downloadera, żeby na końcu wcisnąć się w korektora wydruków stron, stanowiąc ostatnie sito dla różnorakich błędów w magazynie, począwszy od graficznych, na merytorycznych tekstów kończąc. **Miasto:** Tarnowskie Góry **W PE od:** #16

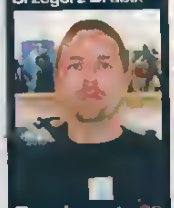
Zgredzi o nim: fan oldskulowych shooterków; luzak z olbrzymim dystansem życiowym; "spoko", ostatnia instancja kontroli technicznej; pesymistyczny optymista; pan redakcyjny sekretarz, człowiek od brudnej roboty, "nie chce mi się szukać - Kujot se sprawdzi, bo musi".

Czytelnicy: czasem jakiś pseudo śmieszny HP napisze; rzetelny i fachowy. Choć rzadko pojawia się na łamach PE, to zawsze zgodzam się z jego opinią; "Kącik szperacza" to jego domena, tylko gdzie on jest?; wywalił czytelnika z redakcji PE, gdy ten przekroczył dane mu 15 minut; lekko zaświrowany.

Kujot lat 27

współpracownicy

Grzegorz Drabik



butcher@psxextreme.pl

Co robi: Zachłyśnięty watersem sony PSX, współtwórca jednego z najlepszych (już nie istniejącego) serwisów - psx.net.pl. Posiada tylko PS2.

Zgredzi: bez fajerwerków, a fachowy; spec od PS2.

Czytelnicy: ostatnio zaczął "błyskać" podczas pisania zapowiedzi i "Okiem Maniaka"; groźny rzeźnik; nowsy w jego wykonaniu to dobra robota; nie kojarzę zbyt; całkiem niezłe newsy

Miasto: Opole

W PE od: #78 (57)

Butcher lat 32

Łukasz Mach



dziadu@psxextreme.pl

Co robi: Felietonista, gawędziarz, znany z nazywania rzeczy po imieniu. Posiada PS2.

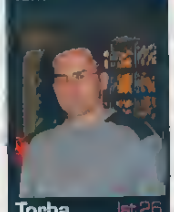
Zgredzi: nerwowy pijak-pozer z ambicjami; wywrotowiec; jabcok i 2 piwa - Dziadowi głowa się kiwa; "Ja świetnie piszę i spora mogę wypić. Zetrzysz się?".

Czytelnicy: drugi po Mazzim felietonista; pijok; niedoceniany współpracownik PE, jego analizy i intelektualne wywody to cenny materiał; do szantaż człowiekowi - nie wyśmiewa, "klozetowy" humor, pisze co myśli; pierwszy do mianowania na zg(Red.)a.

Miasto: Warszawa **W PE od:** #40

Dziadu lat 24

Tomasz Nowrot



tom@comedia.pl

Co robi: Recenzent, felietonista i gawędziarz. Perfekcyjny, ale nieterminowy.

Posiada PS2, Xboxa i GC.

Zgredzi: perfekcjonista; równy gość; "złote dziecko" Ściery; ma tendencje do "pogubienia się"; lubi gawędzić godzinami o starociach; lubi zapakować Hawrę;).

Czytelnicy: wesoły kompan Hawry. A na serio - kilka niezłych recek...; ni mnie grzeje, ni mnie ziębi, choć trochę nudnawe te recki jego; zna się na rzeczach związanych z NINTENDO.

Miasto: Mysłowice **W PE od:** #59

Torba lat 26

Bartłomiej Zadykowicz



pingwin@psxextreme.pl

Co robi: Twórca "Okiem Maniaka", który obecnie niczym się nie zajmuje. Posiada Xboxa.

Zgredzi: wszechwiedzący, pomysłowy; miodzuy stwór

Czytelnicy: sprawdził się w kilku reckach + "Okiem Maniaka"; jego "Okiem Maniaka" zawsze jest ciekawe; śmieszny ludek; wspaniałe teksty w HC (dlaczego przejął je Butcher?); 150 cm chodzącego kołtuna kudłów.

Miasto: Warszawa

W PE od: #53

Pingwin lat 21

Damian Matyasik



mashter@orenda.pl

Co robi: Człowiek potrafiący przełażyć naciskanie guzików na filozofię Nietzschego. Posiada PS2.

Zgredzi: miłosnik TEKKENa; wykręcony "design" i zainteresowania, przykład typowego frajera; "liczę się tylko ja i nikt więcej"; człek z innego wymiaru.

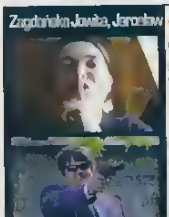
Czytelnicy: czołowy PL gracz w TEKKENa, mający jabło na punkcie "Matrixa", plastar; ??; obeznany w bijatykach; tlenione dziecko dwóch joypadów.

Miasto: Jaworzno

W PE od: #73

Mashter lat 21

Zagdańska-Jawisz, Jarosław



szarastrefa@psxextreme.pl

Co robią: małżeństwo o zbieżnych zainteresowaniach: Japonia oraz konsole. Żona śledzi fora dyskusyjne i "szarostrefowe" serwisy, a mąż dłubie w konsolach. Prowadzą "Szarą Strefę". Posiadają PS2 i Xboxa.

Zgredzi: doborowy duet; filar forum PE; szarostrefowe małżeństwo ze skrzywieniem w stronę KKW; nie próbuj wchodzić im w drogę; dzieci łutowniky i motopompy.

Czytelnicy: nie wiem która jest dziewczyną, a która chłopakiem; znają się na rzeczy; szacunek za jeden z najfajniejszych działów w PE.

Miasto: Stargard Szczeciński **W PE od:** #46

Masters lat 21

Przemysław Malecki



przemol190@o2.pl

Co robi: Gracz-nałogowiec, który szczególne upodobał sobie Dreamcasta (prowadzi "DC Lives Forever") Posiada PS2, Xboxa i GameCube'a

Zgredzi: prawdziwy Gracz, kolejny przedstawiciel "frakcji poznańskiej".

Czytelnicy: ziomus od "Dreamcasta" wciąż wierzący w tę maszynkę i wdzięczy w nią potencjał; widać, że pracuje z oddaniem oraz pracuje nad kondycją sceny konsolowej w Polsce

Miasto: Poznań

W PE od: #74(64)

M@jk lat 25

Łukasz Szewczyk



impreza@interia.pl

Co robi: Pilot rajdowy i mały rozbójnik osiedlowy. Chce grę w rożnorakie gatunki gier, zajmuje głos tylko w swojej specjalizacji. Posiada PS2 i Xboxa

Zgredzi: "roki mo wszystko", gość z potencjałem

Czytelnicy: coś tam chyba o wyścigach pisał?; spec od Sagatek. Przeawny biegun poglądowo-growy HIV'a, nie znam jeszcze znamka za bardzo, jednak miła się rozczarowałem. Myślałem wcześniej, że to jakiś buc, co wszystkich spławia, a tu wręcz przeciwnie. W miarę inteligentny kolo, nie tylko dający szansę człowiekowi, ale również biorący go na poważnie.

Miasto: Gdańsk **W PE od:** #58

Loser lat 20

Jakub Szarleja



byter@wp.pl

Co robi: Spokojny i opanowany damarosty elektronik, prawdziwy ekspert od spraw technicznych, który szczególnie upodobał sobie konsolki przenosne. Posiada PS2, Xboxa i GameCube'a.

Zgredzi: wieczne zajęty, "wysokie oceny", Złota rączka, gadżetomaniak z lutownicą w ręce, "Jestem KILu i uwielbiam gadżety" uwaga, "Sory, podsyłam 3ci update do mojego Hyda Parku".

Czytelnicy: spec od sprzętu i konsolek przenosnych. Złota rączka, nie czytam jego tekstów o GBA, zna się na grzebaniu w sprzętach; złota rączka.

Miasto: Kruszwica **W PE od:** #51

KILu lat 21

Synkretyzm gatunkowy
czyli problemy z klasyfikacją gier

Turi: Narodziny synkretyzmu gatunkowego zawdzięczamy artystom posiadającym indywidualne wizje na temat swego przyszłego dzieła, inspirowanego jednak pracami innych, pragnąc by było ono - przynajmniej w pewnym sensie - oryginalne. Synkretyzm gatunkowy dotknął literaturę, kino, teatr, muzykę. W końcu dotknął również gry, tyle tylko, że w tym przypadku sprawa ma się troszeczkę inaczej.

Czym właściwie jest synkretyzm gatunkowy w grach? Najprościej mówiąc mieszaniną jakichś gatunków lub ich charakterystycznych elementów. Może to być mozaika w sensie całego tworu, nadająca właściwy charakter danej gry, np. NINJA GAIDEN (czyli "bijatyka przygodowa"), lub pewien elementem gry właściwej, np. widok FPP w MGS2: SOL. To bardzo ważne, ponieważ pierwsza możliwość determinuje istotę gry, natomiast druga nie ma decydującego wpływu na charakter produktu ostatecznego. Pojawienie się synkretyzmu w branży równoznaczne jest z pojawieniem się gier, która stwarzają problemy z klasyfikacją gatunkową, co można zauważyć chociażby na przykładzie PE. "Podciąganie" gier typu GTA czy SPLINTER CELL pod gatunek przygodówek wydaje się troszeczkę na wyrost, tym bardziej, że do klasycznych przygodówek tego typu tytułom sporo brakuje.

Ściera: Dlatego właśnie od jakiegoś czasu posługujemy się w PE spolszczoną wersją gatunku "stealth" - skradanki. W ogóle przygodówki (tym bardziej "klasyczne") to bardzo niezręczny przykład - gry te od 10 lat (od wejścia grafiki 3D) zupełnie zmieniły swoje oblicze, z przygodówek tekstowych ("Zork"), point'n'click ("Larry", "Loom") przeszły w gry action-adventure (TOMB RAIDER), a ostatnio w bardziej modne "skradanki" i gry "miejsko-gangsterskie", z których garściami czerpane są pomysły. Wróćmy do meritum. Na początek odrobina historii: lata 80 nie znają wielu gatunków gier, ale dają solidne podwaliny pod klasyfikację, która z biegiem czasu poszerza się - w dużym stopniu dzięki połączeniom różnych pomysłów w jedną całość (czyli synkretyzm - zresztą, jak zwał tak zwał). Powstają tym sposobem bijatyki chodzone ("Kung-Fu Master"), strzelaniny scrollowane ("Commando", "Gauntlet"), wyścigi z widokiem od góry ("Grand Prix Simulator"), "celowniczki" ("Operation Wolf"), "hendlówki kosmiczne" ("Elite"), platformówki przygodowe ("Zorro", "Montezuma") i wiele innych mutacji, która do dziś przetrwały albo i nie. Dzisiaj mieszanina pomysłów (gatunków) nie stanowi motoru napędowego w zakresie powstawania nowych gatunków gier - źródłem są albo panujące trendy, albo nowe możliwości sprzętowe w zakresie generowania grafiki. Właśnie ta ostatnia dała solidnego kopa rozwojowi m. in. gatunkowi (już) skradanek (z uwagi na efektowną i sugestywną grę światła) i na bazie popularności tychże, motyw skradankowy wykorzystywany jest na szerszą skalę - powstaje chociażby THE CHRONICLES OF RIDDICK, gra łącząca wiele pomysłów z pogranicza przygodówki, bijatyki, strzeleniny FPP i właśnie skradanki.

Turi: Tak, THE CHRONICLES OF RIDDICK to idealny przykład naszej dyskusji. W tym przypadku ewidentnie widać, czego chce producent i to on panuje nad synkretyzmem, a nie synkretyzm nad nim (!). No to z innej beczki... najwyższy czas pokusić się o stwierdzenie, że jeśli ktoś źle sklasyfikuje lub przykleji danej grze etykietkę, która tylko w pewnym sensie odzwierciedla jej właściwy gatunek, Gracze sięgający po tan tytuł mogą poczuć się rozczarowani. Dotyczy to głównie gier przygodowych (akcji), które dzisiaj mają tak szerokie spektrum, że wrzucenie ich do jednego wora jest trochę mylące. W końcu zadajmy sobie pytanie: po co developerzy krzyżują gatunki? Pierwsze, co przychodzi mi na myśl, to chęć trafienia do większego grona odbiorców. Synkretyzm gatunkowy dzieckiem mainstreamu?

Ściera: Dokładnie. Jeśli jakieś rozwiązanie się sprzedaje, producenci momentalnie próbują je zaadaptować do swoich potrzeb. Dla przykładu: na fali GTA podobne rozwiązania zostały wplecione do JAK 2, RENEGADE, DRIV3R czy SPIDER-MAN 2... Nawet dotąd zdawałoby się odmiennego gatunku, jakim jest snowboard wkradł się system wypracowany przez ROCKSTAR. W końcu skąd się wziął w trzecim SSX pomysł na rozległe stoki, swobodę i wybieranie misji? W przyszłości szykuje się jeszcze więcej gier opartych na podobnej kanwie, jak choćby NARC, 25 TO LIFE czy MERCENARIES. Nie widzę w tym nic złego, dopóki inwencja



■ Czy korzeni GTA można szukać w "Gunfighter", "Paper Boy" i "Agent USA"?

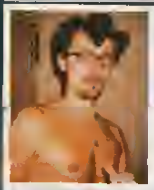
Hyde Park

Ściera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie: Driv3r, Riddick, Spider-Man 2; Silent H.4



Kilka serwisów wystawiło DRIV3Rowi po "szóstce" i już poszło w świat fama, że gra jest słaba. Wiele ludzi nie grało i już nie zagra, bo "ponoć kupa" - tak też mówię innym. Nie potrafiłbyś docenić lekko pukniętej Ferrarki? (...) Torba się znalazł, co uczciliśmy wypadem do Krakowa i na zlot fanów Ninny (z żonką i HIV'em, który się spił i wyczyniał różne dziwne rzeczy, np. "spalenie" live). Fajnie było, szczególnie jazda z "gorki zamkowej" i wypad do baru MAX, w którym zostaliśmy ochrzanieni za to, że nie pozwoliliśmy kelnerowi zjeść obiadu za ladą... A my tylko chcieliśmy zamówić żarcie. Co za świat. (...) Wakacje miałem niewesołe - dopadł mnie kolejny remont. Pogrywałem wieczorami napierw w RIDDICKa (mdli mnie od tej perspektywy, nie w przenośni, a DOSŁOWNIE), a potem non stop męczyłem DRIV3Ra. Marzę o tym, aby po skończeniu numeru wyskoczyć na tydzień do Międzyzdrojów (mam nadzieję, że salony gier dobrze prosperują). (...) Ostatnio w Redakcji przesiadywał 9-letni Kuba, który non stop męczył GTA: VC. Jak zobaczyłem co ten dzieciak robi, to mi szczęka opadła (bardzo ci ludzie w tym mieście). () Ho, Koso, nie mówiłem, że THIEF jest mroczny, lecz CIEMNY (ciemniaku). A teraz udaję Mistrza Europy... □

Bohater, z którym się utożsamiasz: Daxtar

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: konsolowa archeologia

aktualnie: GTA: Vice City, Red Dead Revolver



Kurzójki są trendy! Idąc tym tropem postanowiłem sprawić sobie takowy. Prezentuje się ciekawie, no i mało kto ją ma - wszak to moda bardziej wiejskiej grupy trendy-ludków! Tylko zajść nie chce:/ (...) 10 miesięcy wakacji i 2 miesiące nauki - tak wyglądał rok na Uniwersytecie Adama Mickiewicza. To już drugi rok z rzędu i dobrze, nie ma to jak wrzelimbać sobie studia... Październik tych, którzy nad książkami spędzają czas w odwrotnych proporcjach (czyli jakieś 90% studentów) - będzie ambitny. Moje ambicje objawiły się w nieco innym wymiarze, bo postanowiłem studiować dwa kierunki działania. Na egzaminie zostałem rzetelnie skasowany przez jednego z Czytelników (pozdro!), a po egzaminach... cóż, musiałem odrabiać po tych dwóch miesiącach). Pomijając rewelacje procentowe, odkurzyłem GTA VICE CITY i kilka starszych tytułów, śmigam jakieś kaszmarne odległości na rowerze, a w sierpniu i wrześniu podbijam Europę - wreszcie wakacje! [S. ja Ci dam wakacje - opisy kończ.] PS. Specjalne pozdrowienia dla Anety. □

Bohater, z którym się utożsamiasz: Laguna Loire & Irvine Kinneas (FFB)

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: dobre gry i nocne salwy

aktualnie: Driv3r, Colin 2005 (demo:)



Ponoć wypuszczony człowiek stawia się ochoczo w pracy, zwarty i gotowy... Czyżby? Śmieję się w twarz tej tezie, bowiem z autopsji wiem, że nic z tych rzeczy. Zawsze powtarzam, że robota jest dla głupich, co może nie świadczy o mnie zbyt dobrze:), niemniej to oświadczenie ma drugie... co ja gadam - siódme dno! (...) Zjazd w Dobczycach (nie pomyślę się!) obfitował w pozytywne wibracje. Co się chwaliło, to się chwaliło, a i dziękuję wszystkim za support browarowy. Mam jeno nadzieję, że moje "mocne salwy" nie zostały uwiecznione na taśmie wideo, bleehhe! Aha, wybaczcie za "kokosy", ale wraz z Shivą nie byliśmy w stanie się powstrzymać. Taka nasza natura;) - jesteśmy bajdakami. (...) DRIV3R nie zrył beretu, niestety, ale tytuł to przednia, który polecam wszystkim antyszostom serii - nie bacząc na areny w zachodnich serwisach internetowych. Tak to już jest, gdy się nie posmaruje gdzie trzeba. (...) Nowa płyta The Prodigy zasysa. Hanzo thx! (...) Tornado Kacper w naturcie. Jeszcze większe, bardziej intensywne, ale niesamowicie pozeczne. Wprowadzie nadowno przybył na kolejny rok, ale wreszcie czuję za żyję (powodów jest całe mnóstwo). Pozdro milion!□

Bohater, z którym się utożsamiasz: Dodge Viper Team Oreca;)

Kilu

kilu@psxextreme.pl

dziedzina: odpoczynek od grzebania w sprzętach

aktualnie: Driv3r, Asterix XXL, Denki Blocks



Czekał, czekał... i się doczekał - po latach prac REFLECTIONS w końcu zdecydowało się na wypuszczenie DRIV3Ra, który to tytuł od dobrych kilku miesięcy nie dawał mi spokoju. Konfrontacja z rzeczywistością okazała się niestety dość bolesna - choć wieloletnie doświadczenie Gracza podpowiadało mi, że futurystyczne screeny to ściema (jak się okazało nie do końca - to gra faktycznie TAK wygląda... inne sprawy, że w ruchu jest dużo gorzej), nie przypuszczałem, że po tylu latach dłubania w kodzie można wypuścić produkt tak niedopracowany. DRIV3R, owszem, jest świetny, ale technicznie to (optymistycznie patrząc) wczesna PS2. Eh, 7 cmaczy bardziej optymistycznych udało mi się w końcu odpocząć od kempa (i znów ifix y dla Ani :*) i innych "sprzętów grających" (tu ukłony w stronę Ani siostry), czego wynikiem jest zresztą łączące, obszerne niż zwykle wydanie Pocketa. Wybaczycie? Niniejszym podkulam ogon i biorę się za granie. Ale zanim to zrobię... fuck! dla poznańskich dworcowych "kreacji" (w liczbie szt. 1) oraz ochrony, której nigdy nie ma tam, gdzie jest potrzeba. Na szczęście w swej łusce pozwalili mi zatrzymać kogoz.□

Bohater, z którym się utożsamiasz: Wario

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: sportowe

aktualnie: PES3, Driv3r, Medievil



Wzięła mnie jakoś chyba wakacyjnie na sentymenty, odkurzam starsze gry (m.in. ISS PRO EVOLUTION oraz MEDEVIL na PSX), robię jednocześnie porządki w szafie i wyszperałem zalegle sprzęty (nawet nie wiedziałem, że mam dwa N64). Sekundowało mi w tym momentami przyszła żona, co zaowocowało zupełnie nowym nazewnictwem gatunków gier. Otóż słuchajcie, np. produkcje z serii ISS/PES to w języku kobiecym "piłkarzyki". Kiedy szarpaliśmy w SOUL CALIBUR na DC, dowiedziałem się, że gramy w "wojownikow". :) (...) Scierа się wkurzył i słusznie, za względu na notoryczne spóźnienia i odrabiał mi dzień "ON". Będzie mnie rzadziej mnie niż w piśmie, co niektórych pewnie ucieszy. :) (...) Koso ostatnio ciężko pisze w HP o futbolu o "misku rzucającym nozem" było chyba za trzy razy, tak! Tymczasem wyczytałem za przebywający w USA (Mezzi, widziałeś ich?) piłkarze pierwszoligowego Górnika. Łączne rozegrali tam dwa towarzyskie spotkania. W pierwszym meczu wygrali z Wisłą Garfield 6:2 (4:2). Heh, no tak. Wisła Garfield, Lagua Myszka Mickey, Lech Kacor Donald i inne potęgi amerykańskiego futbolu.). □

Bohater, z którym się utożsamiasz: Zombie, seria RE

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie: Silent H. 4, Riddick, Driv3r, Psi-Ops



Zakręcony ten miesiąc... Za oknem jesień, w kalendarzu lato, w lodówce zima, a w TV mistrzostwa zaczynają się tak samo jak kończą (Gracy najlepsi w Europie? Hmmm). Ale po kolei... A więc kolej, mój miły, to szyny, blaszana puszka i kuny wypadające na trasie... No, dobra - bądźmy poważni. Przede wszystkim jest w co grać. Filmowe licencje chyba na dobre przestaną się już kojarzyć z crapami. Riddick czy Syndi radzą sobie odpowiednio - rewelacyjnie i bardzo dobrze. Do tego w Redakcji wszyscy zagrywają się w DRIV3Ra i trochę dziwne wydaje się to ogólne tępienie gry. Wg mnie jeździ się świetnie. A skoro jesteśmy w temacie - najdroższy, robiony na zamówienie samochód (Maybach) ma od niedawna w Polsce - ksiądz Rydzyk (S. widziałeś?). W końcu trzeba czymś po bułki jeździć, prawda? Ech! Ludzie, kupcie nowy numer LOL-a (na chwilę) bo wprowadzie nie na Maybacha, ale na rower zbieramy. Zresztą magazyn przeżył metamorfozę, więc warto! Na koniec przy zdekocyjnej półki: Ayu: gratuluje fury; Koki - wszystkiego najlepszego; Loki - Ty to już pewnie tata jesteś. A ja uciekam nad morze - do Bułgarii □

Bohater, z którym się utożsamiasz: Duke Nukem (wszystko w d...) i Lemmingi

Kujot

kujot@psxextreme.pl

dziedzina: jazda walcem w rytm Fu Manchu

aktualnie: Driv3r, Breakdown



Jak niemal każdego poniedziałku, po wymuszonym wycisku budzika powrócił do rzeczywistości (po wielczących ciężki tydzień Ludzi Pracy obchodzi dwóch dni wolnych), do roboty idę. Słońce podobno będzie wisiec w czarnik, podobno lato akurat teraz dnia mamy. Stąpam dość pewnie po chodniku gwiżdżąc "Green Machine" Kyusse. Kurdupluwaty jeles sąsiedzki, który na koncie ma już pobicie rogówki spadni match i mojego brata, warczy zza płotu. Pluję mu na łeb celując między szczeliny, bo się głupi zawsze cieszy wody. Przechodzę obok kiosku pozdrawiając segregującą prasę panią z okienka i walę prosto pod trzeszczący wiadukt kolejowy, gdzie przedzieram się przez stertę śmieci porozwalanych na chodniku, potykając się o dobrze mi znaną, wystającą betonową płytę, na przypomnę mi, że na dziś trza HP napisać. Docieram pod budkę z tanszymi fajkami, tuż obok dwerce, i czekam w kolejce za trzema zmęczonymi, starymi kolejarzami wracającymi z nocki. Znowu poszły 10 groszy w górę. Trzeba by tu rzucić w pizrony - myślę, powoli otwierając paczkę, albo kupić dobry tytoń i samemu sobie kręcić. Patrzę na zegarek. 5 minut do odjazdu autobusu. Zapawiada się dobry dzień () Daniel, Szuba, Biegun, pozdra!□

Bohater, z którym się utożsamiasz: Chuck Rock (z gry Chuck Rock:)

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: RPG (Radosne Puszczanie Gazów)

aktualnie: Front Mission 4, Star Wars: KOTOR



Kto by pomyślał, że producenci RPG dbają o nasze zdrowie? Jak? Po prostu nie wydają żadnego hitu, którym można się cieszyć w wakacje (o DRIV3R? Co za lamer... przyp. HIV'a), stąd nie pozostaje nam nic innego, jak udać się w regiony rekreacyjno-wypoczynkowe, aby zdobić nutę brązu na górach lub grzebiąc się w piachu. Czy to jakaś forma ćwiczeń? Pielęgnacja solidnego Gracza, zmiejnej się i wypoc, a może pod koniec sierpnia coś wpadnie do sklepu. Zresztą jeśli chodzi o nasz coraz to "wspanialszy" kraj, to niczego nie można być pewnym, stąd i tak nadal trzeba liczyć na pomyślność prywatnych "dystrybutorów". (...) Z innej beczki: po raz kolejny zostałem oczarowany niespotykaną wprost elokwencją naszych rodzimych komentatorów sportowych zapluwających się tym razem w czasie relacji z portugalskich boisk. Kto by pomyślał, że "ten piłkarz ma bo się gry () i strzela dobrze z obu nog (), gdyż to boisko jest łatwe do obrony (..) a bramka potrafiła zaraz w stronę bramki przeciwników"? Cóż, takie są zasady nowoczesnego futbolu, a tak w ogóle to ja od początku wiedziałem, że wygra Grecja, tylko wstydziłem się przyznać.) □

Bohater, z którym się utożsamiasz: Squall (FF8), lecz z większym poczuciem humoru

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: strategiczne, bijatyki, ROTTK

aktualnie: Front M. 4, ROTTK IX, Samurai Warriors



Miesiąc pełen niespodzianek? Stoję w kolejce do dziekanatu, a tutaj pewne dziewczyny z IV–V roku zagadują: "Skąd masz ten plecak? Dostałeś przy karcie?" [plecak Playstation - WIP3OUT] "Nie, przywiozłem sobie z targów ECTS w Londynie, a co, interesujesz się konsolami?". "Tak, mam cztery, nawet jedną przy sobie" - i dziewczyna wyciąga z torby GBA:) Pozdrawiam więc naszą Czytelniczkę Dronkę - w życiu bym się tego nie spodziewał na politechnice:). Idąc dalej: informacje filmowe. Za 50 min baksów zostanie nakręcone "Onimusha", z efektami specjalnymi spod ręki studia Weta Workshop (m.in. "Władca Pierścieni"). A po drugie... Świętopełku! Tryglawie, aż ręka mi drży... sam John Woo podejmuje się adaptacji filmowej "Romance of the Three Kingdoms"!!! YES!!! W roli głównej Chow Yun-Fat ("Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok"). Podejrzewam, że po odpowiednio przedstawionych bitwach, takich jak np. pod Yi Ling, ogromnie wzrośnie ilość miłośników ROTTK. Poza tym sam król Rocco "abdykował". Argentyna słusznie zmiażdżyła Brazylię 6:1 w Copa America, Britney Spears podobno znowu jest dziewicą, a obok cóż za zbieg okoliczności, leży chełwa w torbie na tapchanie. Życzę wszystkim miłych wakacji i liczę na to, że sprawa z Artikiem zakończy się pomyślnie □

Bohater, z którym się utożsamiasz: Pac-Man skrzyżowany z Crashem Bandicootem

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie gnioty i hodowla pieczarki

aktualnie: Driv3r



Urlop, urlop i po urlopie. Ach, cóż to były za wakacje - zamiast skwaru lat z nieba deszcz, trąby powietrzne ciskały ludźmi w Warszawie (inteligentne jakieś te trąby), jakaś pani z instytutu powiedziała, że takie anomalia to teraz będzie normalka. Kuuuuul, nie ma to jak tornado przechodzące przez centrum Katowic - normalnie koszmar. (...) Z cyklu - edukacyjna misja gier! Szczególnie dla 9-latka, który mając do wyboru kilka dobrych gier z tym przeznaczeniem wiekowym wybierze... GTA:VC, by przestać latać dla świnia. Na pytanie "Co robisz?" - odpowiedź chłodno i rzeczowa: "Wykonuję misję - będę rozstrzeliwać Kolumbijczyków!" Kuba babcia mnie zabije)! (...) To, że lekarstwo czasem brat trzo, wie każdy. Ale na każdy zdaje sobie sprawę z tego, jakie powazne mogą być tego konsekwencje. Ostrzegam przed zażywaniem leku o nazwie Fenaterol. W kwestii skutków ubocznych ulotka mówi jasno i wyraźnie "Niekiedy może wystąpić bicie serca"! Niedowiarkom mogę przesłać skan na maila () Na koniec pozdrówka dla Alka, Owcy i wszystkich ludzi dobrej woli (słabej głowy też:) Specjalne mega-hiper fiper-hiper pozdrowienia dla mojej "Cyzawej Madzi" - ta już tylko 3 tygodnie, wszystko będzie OK! Jestem z Tobą.□

Bohater, z którym się utożsamiasz: Daxter

Mazzi

mazur@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl/mazur

dziedzina: szybkie i dynamiczne

aktualnie: DDR Extreme, Chronicles of Riddick



Pobyt w USA obfituje w niespodzianki - całotygodniowe tyrania wynagradzają mi miłe weekendy w gronie przyjaciół i rodziny. Każdą wolną chwilę wykorzystuję na zwiedzanie, podróżowanie i relaks w cieniu sięgających chmur wieżowców chicagowskiego Downtown. Mój zupgrade'owany w Polsce Xbox doskonale sobie radzi z amerykańskim, jeszcze ciepłym na półkach sklepowych, softem. Znajomi przyzwyczajeni do tutejszych realiów z wielkim zaskoczeniem przyjęli konsolę z "rozbudowanymi" możliwościami (emu, divX, mp3). Osobowo usłupiłem widząc mój kombajn, gdyż nie spodziewali się, że coś takiego jest możliwe. W pracy spełniam się jako caregiver, zajmując się sparaliżowanym dziadkiem. Służę mu ze kucharza, psychologa, fizykoterapeutę i przy okazji automatyczną sprzątaczkę) Oczywiście robotę dostałem mając doskonałe referencje i 2 lata doświadczenia - przynajmniej tak było napisane na papierach, które specjalnie na "interview" przygotowałem. Polacy od Amerykanów różnią się umiejętnością umiejscawiania - mianowicie byłym w stanie z uśmiechem na ustach i pewnym wyrazem twarzy wcisnąć się w tę nową rolę (...) Pozdrawiam wszystkie załogłosi imprezowe nadrabiamy, kredy wrócę (na jesień)!□

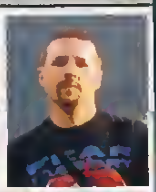
Bohater, z którym się utożsamiasz: James Sunderland

Butcher

butcher@psxextreme.pl

dziedzina: slalom czasoprzestrzenny...

aktualnie: Hitman:C, MGS2:S, dorywczo Socom II



Huh... mój pierwszy Hyde Park - no to się delegałem. Wakacje w pełni, wydawcy nie śpią, wciąż nie mogę nadrobić zaległości, a tu DRIV3R, SPLINTER, ONIMUSHA i paru innych wali już do drzwi. Nowy HITMAN lekko zawiódł - "Mass Murderer" zbytnio kusi, żeby się pocać nad stealth - a kury żadnej. Na dodatek przeprosiłem się z MGS2:SUB - gdy zobaczyłem swego Save'a z czerwca 2003, to chciałem na kolanach do Częstochowy:). Roboty mógłbym obdzielić kilku swoich klanów - tymczasem rodzina nacska, że jakiś urlop, wyjazdy, więc jako oryginał pojechałem obczaić Gwinont (BTW: chętnie wykupię abonament na dodatkową dobę czasu dziennie - oferty na maila). I tyle spędziłem w Prodze - gdzie Metallica tam i ja. Potem fani mogą spać spokojnie - faktycznie w Chorzowie melomy prawdziwy wypas. Jakie szczęśliwy nie-posiadacz fury jestem stałym klientem MPK, toteż ostatnia chodzi mi po głowie zakup jakiejś zapalniczki z mp3 - chyba się wyleczyłem z ogolonej N Gage QD. Wracając do CZASU - uwzajcie na dramta, bo lubi znikać. Tym sposobem zamordował kawałek mojego życia i 7 lat pracy. Dzięki za wsparcie i pozdro dla fanów psx.net.pl (R.I.P.). Mega-buziaki dla mych świnteląt - Kasi i Pati □

Bohater, z którym się utożsamiasz: Pac-Man

Synkretyzm...

ciąg dalszy

twórcza developerów nie ograniczy się tylko do synkretyzmu a łączenie gatunków w jedną całość zostanie odpowiednio przemyślane i efekt końcowy będzie charakteryzował się jakimś określonym klimatem. Bardzo denerwowałem się, gdy przed kilkunastoma miesiącami developerom odwaliło na punkcie "matrixowych" efektów. Jak zobaczyłem zwolnienie i rotacje w NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2, to mnie ciarki przeszły. Takich zapożyczeń nie cierpię. Kolejny przykład - i to bardziej na czasie - moce psioniczne. Nie wnikam, kto od kogo podchwycił pomysł...ale nieszczególnie podoba mi się, że prawie w jednej chwili pokazują się niemal dwie identyczne gry z "przełomowymi" rozwiązaniami. Patent w PSI-OPS okazał się bardzo rajcujący, więc pewnie należy się spodziewać kolejnych gier na jego kanwie.



Myszaq: Tak...Ja grając w PSI-OPS i betę SECOND SIGHT miałem cholernie mocna wrażenie deja vu. Podobny bohater, środowisko, system. Tylko czy to synkretyzm, czy raczej czysta zrzynka?



Turi: Wszyscy wiemy, że producenci w większości przypadków nie mieszają gatunków (owszem, to również) ale po to, by trafić do większego grona odbiorców - innym te efekty w NFS HP2 mogły się spodobać. Wiesz jak jest, każdy ma inny gust (Ś w takim razie czemu nie lubisz tego zjawiska?). Ale szczerze powiedziawszy mi też nie podoba się takie podejście. Pokowanie wszystkiego na chamę do jednej gry owocuje tym, że żaden z jej aspektów nie jest dopracowany (albo zwyczajnie nie pasuje) i wychodzi z tego niejaki miszmasz. Niestety, moi drodzy - tak jest w większości przypadków. Mieszanina gatunków lub rozwiązań zapewnić ma tanią efektowność, płytkie zróżnicowanie i szybkie tempo akcji, aby potencjalny odbiorca napalił się na pierwszy rzut oka. Zróżnicowanie jest czymś, co bardzo cenię w grach, ale, do licha, gdy widzę przykładowo elementy skradankowe w jakiejś strzelaninie czy innym rasowym (!) FPP, to mnie naprawdę skręca. Weźmy dla przykładu HITMAN CONTRACTS - gra o niebagatelnym potencjale, który został zakopany właśnie przez nieumiejętność wykorzystania synkretyzmu gatunkowego. No wybaczcie, ale kto usiłowałby skrzyżować skradankę ze strzelaniną? IO-INTERACTIVE chciało połączyć dwie całkowicie odległe bieguny. Ktoś powie, że nie muszę przechodzić HITMANa "na chamca". Gadanie.



Ścisła: Poniekąd masz rację. IO oddało nam wielką ewobodę łącząc podejście strzelaninkowe i skradankowe w jedną całość, ale chyba nie udało mu się zbalansować odpowiednio tej hybrydy. Są bowiem dwie drogi do celu, i choć chcielbys wybrać pierwszą, siłą rzeczy wybierasz drugą.



Turi: Wiesz, to śmieszne, ale kiedy zapytałem mojego kumpla czy lubi kiedy twórcy decydują się na umieszczenie w grze widoku z dwóch perspektyw, ten odpowiedział, że nie. Wiesz czemu? Bo nie potrafi się zdecydować, który z nich wybrać. Coś w tym jest. Na szczęście jeden z nich praktycznie zawsze jest skopszczony, hehe. Myszaq stwierdził niedawno, że w kolejnym SPLINTER CELL przydałby się zaawansowany system walki wręcz. Kategorycznie się z tym nie zgadzam, bowiem gra mogłaby wtenczas zatracić swój niemalże idealny wzór na skradankę. Fisher to nie Snake, nie jest szkolony do takich spraw i skupia się tylko na cichym działaniu. Co innego jeśli Myszaq miał na myśli jakieś krótkie dźwignie podczas mijacji za strażnikiem, co zresztą ukazało już UBI SOFT na trailerach ze SC3. Ale coś więcej? Raczej nie!



Ścisła: Zapytajmy Myszaqa. Ej, zwyrolu, wyjaśnij, co miałeś na myśli!

Myszaq: Macie nierówno pod kopułami. Różnorodność to właśnie motor napędowy grywalności. Weźcie sobie za przykład ostatniego Bonda (EVERYTHING OR NOTHING). Praktycznie co etap zmiana konwencji (bieganie na linie, motocykl, samochód, działo, czołg, skradanka, niemal rasowe wyścigi, helikopter), a jak dobrze połączona, jak wciągająca! Je wyznaję teonę - im więcej elementów, tym lepiej. Że ich dopasowanie, miszmasz, o którym mówicie - to tylko i wyłącznie niadbalstwo (lub brak umiejętności) developerów. Jeśli dobry sztab dostanie odpowiednią kasę i ludzi, jest w stanie naprawdę wszystko mistrzowsko połączyć. THE CHRONICLES OF RIDDICK to żywy tego dowód. A co do Fishera - nie chodziło mi o to, żeby zrobić z tego newalankę, lecz o zaistnienie owych chwytów i dźwigni. Bo póki co Fisher z tym swoim jednym, kosławy uderzeniem wygląda tragicznie (tez komandos... dleczego nie ma chociażby noża do szybkich pchnięć?). Ale, jak Tun zresztą napisał, SC3 to zmieni.



Ścisła: Ja też tak sądzę - im więcej gatunków połączonych logicznie w całość, tym lepiej (ale wszystko z umiarem, bo grakombajn może też niektórych znlechęcić stopniem skomplikowania). Oczywiście, każdy z tych klocków musi pasować do całości, a całość najlepiej aby miała jakiś określony kształt. Pewnie Turi, jako największy malkontent, będzie mieć inne zdanie. Tun, proszę, powiedz, że się zgadzasz i kończymy tę dyskusję.



Turi: Ble, ble, ble. Nie przegadam Was □

MECHaniczne wizje



Mowa będzie o olbrzymach, co łamią najwyższe wieżowce, niezczą z dziecinną łatwością najnowocześniejsze czołgi i wchodzą na orbitę okołoziemską w niespełna minutę. Oto istoty, które, jeśli trafione, broczą nie krwią, lecz olejem wyrzucanym na kilkadziesiąt metrów. Mowa o snach i koszmarach społeczeństw industrialnych, o wielkich robotach bojowych.

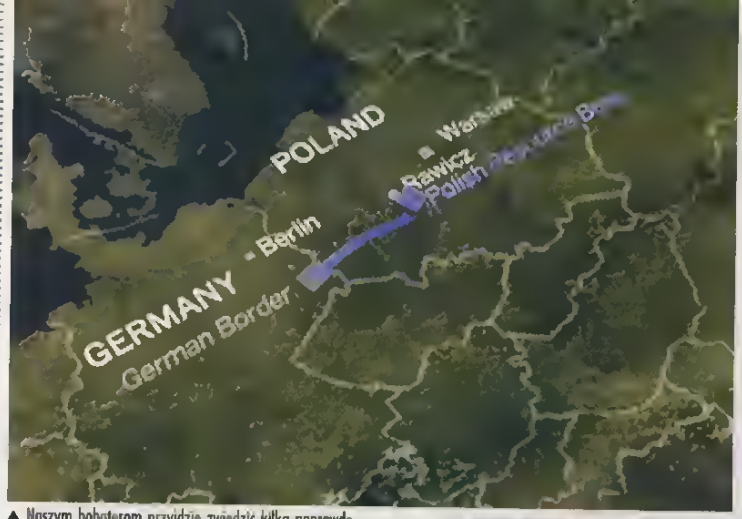
Czy powinienem raczej napisać "mechach"? Jak wiadomo, to nie Zachód, lecz Japonia jest źródłem fenomenu, który trwa w umysłach, filmach, komiksach i w końcu - w grach, od czterdziestu lat. Przyjmijmy więc nazwę mechy, bo Zachód miał raczej inną wizję robotów, z pewnością nie tak militarną (jeśli nie weźmiemy pod uwagę tworów ojca science-fiction H. Wellesa). Skąd wzięły się owe wielkie roboty? Z pewnością nie narodziły się, jako pomysł na grę, czy gry. To raczej przy okazji narodzin anime - japońskiej popkulturowej animacji - rozpoczął się ich triumfalny pochód w wyobraźni tysięcy młodych ludzi. "Tetsuwan Atom" był serialem tv, który zagościł na ekranach japońskich odbiorników na początku lat 60. Film animowany znany w engielskiej wersji jako 'Astro Boy" miał wkrótce rozpętać istne szaleństwo miłości do coraz to bardziej zaawansowanych humanoidalnych mechów. "Tetsuwen Atom" był współczesną warsją bajki o Pinoklu: jest tu chłopiec, teraz już nie drawniane latka, lecz robot i to, zwarzmy na aktualność problemu, z atomowym sercem. Charakterystyczne, że wysoko rozwiniętym społeczeństwom nie wystarczają tradycyjne mitologie i baśnie - tworzy one swoje wiesne - najlepiej z wykorzystaniem najnowocześniejszych znanych jej technik. Tak też było w przypadku wielkich robotów w Japonii, które po II wojnie światowej cierpiele na kompleks Zachodu. Jezeli ten mówił o energii atomowej i robotyce, to Japonia musiele mówić o tym samym. Tylko że podług logiki - większe jest lepsze. Tak narodziły się mechy.

Dalej wszystko rozpędzało się niczym przeciążone lokomotywa, z początku ospale, by nabrać, dzięki swojej masie, takiej prędkości, ze nie było czasu na refleksję i zatrzymanie się w porę na odpowiedniej stacji - hamowenie było zbyt długie. Mówiąc prościej: zero zastanowienia i autorefleksji. Drogę wyznaczał pęd ku pieniądzom i sprytna socjotechnika. Dzieci zapragnęły mieć plastikowe zabawki firmy BANDAI: 'Mazingera Z" - pierwszego super-robot-bohatera pilotowanego przez podobnego im młodzika - ucznia szkoły średniej. Tak wyglądali japońscy odpowiednicy amerykańskich bohaterów w trykotach, promowanych w komiksach przez Marvela. Ale to nie tylko fascynacja dzieci wyznaczała nowe trendy. Właśnie dla dorosłych powstały tzw. garage-kity, bardziej skomplikowane modele w odpowiedniej skali, do pietystycznego sklejania, później malowania, aż do najmniejszego detalu, nawet oddając ślady zuzycia pancerza itd.
Mazinger Z wyznaczył kierunek, w którym zaczęłe poruszać się branże. Kolejne sensie powstawały niczym Pokamon, w celach czysto użytkowych, aby sprzedać nowe produkty BANDAI i innych firm zabawkarskich. Tak powstał Mobile Suit Gundam (1979) i Super Dimensional Fortress Macross (1982) - oba spickie tasiemce są żywe do dziś - tzn. ktoś nadal robi fortunę na tym samym 'merchandise", co 20 lat temu. Zaznaczyć jednak warto, że, o ile Gundam wprowadził do anime charakterystyczną dla małych żółtych braci pedantenę technologiczną (wszystko musiało mieć racjonalne wytłumaczenie, technikę opracowywali specjalni "mecha-designerzy"), to jednak nie sprawdził się na polu fabularnym i nie zatrzymał się na stacji zwanej 'dorosłość', tylko nadal, i to w najnowszych seriach. Wing i Seed, powiele stare klisze i dziecinne schematy. Więcej szczęścia miał Macross, który odmienił sposób postrzegania fabuły: nie tylko jako wymówki do nepakowanie filmu akcją i wybuchami. Problemy w owej space-operze stały się bardziej uniwersalne, a mechy nabrały bardziej dynamicznego wyglądu: w końcu transformują się w odrzutowce, które już w świetnym Macross Plus potrafią wyniesć się samodzielnie (!) na orbitę okołoziemską. Charakterystyczne jest tutaj to, że Amerykanie ściągnęli japońskie pomysły, tworząc coś takiego jak, znane również w Polsce, 'Transformers' (chociaż nad niektórymi filmami pracował tez Japończycy). Dużo emocji było przy robocie Jetfire, którego design był plagiatem VF-1S Super Valkyne z uniwersum Macross'a. Warto dodać jeszcze, że użycie słowa 'uniwersum' jest jak najbardziej świadome i trafne, ponieważ światy wykreowane w wielu filmach i serialach Macross'a czy Gundam'a są czymś na kształt galaktyki Gwiezdnych Wojen - wierygodne i rzetelnie opracowane. Niech przykładem będzie język agresorów w Macross'ie - Zentraedi, który nie jest serią bełkotliwych jęków i stęknięć, jak to często w sci-fi bywa, lecz jest prawdziwym językiem, tak jak elficki Tolkiena. Fani próbują nawet w nim rozmawiać.

Jedną z najciekawszych serii ostatnich lat był Neon Genesis Evangelion - film wielowymierowy dosyć głęboki i wcale nie skupiony na sprzedaży zabawek (powstało nie jego kanwie kilka gier na PSXa, np. GIRLFRIEND OF STEEL). Z grubsza można powiedzieć, że opowiada o zmaganiach rodzaju ludzkiego z Aniołami zniszczenia, które mają wypełnić biblijną apokalipsę. Jest to rzecz o walce człowieka z samym Bogiem. Wspominem ją ze względu na niezwykle ciekawy mecha-design. Wielkie roboty są zaprojektowane z dużym polotem: jeszcze bardziej odchudzone, pozbawione ciężkiego pancerza - przypominają budową ciała ludzi. Bardzo podobne są do nich mechy w obu częściach ZONE OF THE ENDERS. Niektóre tak przywodzą na myśl "evy", że można posądzić KONAMI o kradzież pomysłu. Ale tak nie jest. Chodzi o zmianę trendów i mody. Dawniej królowały cięższe konstrukcje - dzisiaj zwraca się ku smukłym i szybkim robotom. Chociaż nie wszędzie panuje owe tendencje. Niekonwencjonalnym spojrzeniem na mechy było RING OF RED (PS2), gdzie stalowe potwory szelały w rytmie ryczących silników spalinowych i zwykłych polowych dział [Kali: podkreśliłbym tutaj nie tylko niezwykle rzeczywisty obraz mechów, ale też bardzo rozsądne, z misjsca akceptowalne uzasadnienie fabularne - po szczegóły zapraszam bądź do gry, bądź chociaz recenzji w PE#44]. Niesamowita jest ta historical fiction, bo przede wszystkim wierygodne. Kilkanaście ton stali nie skacze na boki ani nie omija dziesiątków rakiet na sekundę. Do tego widoczne jest wieloosobowe obsługa każdej z maszyn - rzecz bez precedensu. Podobnym, poważnym podejściem cechuje się gra STEEL BATALION (X-BOX), czy FRONT MISSION. Tutaj również czuć masę wenzarów, a co najciekawsze - są one umieszczone w wierygodnym tle historyczno-ekonomicznym. Dlaczego to w Japonii używa się najwięcej mechów-wanzerow [Kali: "wanzer" - skrót od 'wanderung panzer". W świecie FRONT MISSION to właśnie Niemcy jako pierwsi stworzyli mechy i nadali im nazwę]? Twórcy gry odpowiadają (FM3) ze względu na jej rzeźbę terenu - tam, gdzie nie dostaną się czołgi, tam wmaszerują wenzary. Są one też bardziej mobilne, w terenie miejskim - a tego nie brakuje w KKW, czołg nie przejedzie po ruinach budynków. Ten element racjonalizmu i wierygodności zachowano również w najnowszym FM4 - recenzowanym w numerze przez Kalego. Bardziej niefrasobliwe, zręcznościowe podejscie to wyznacznik zabawy w grach takich jak ARMORED CORE, ROBOTECH BATTLE CRY, TRANSFORMERS (Kali: z tym 'niefrasobliwym" podejściem to bym się wstrzymał przy serii ARMORED CORE - tytuł ten stanowi istny, niedościgniony wzór w dziedzinie konstruowania mechów i przydziału ekwipunku, wprost zadziwiając swymi możliwościami i szczegółami! A w grach niejednokrotnie magia mechów tkwi właśnie w możliwości dopasowania ich do wymagań i spełnienia wyobrażeń Gracza). Ale są i poważne eRPeGi: XENOGEARS, XENOSAGA, która eksploatują popularny temat. BANDAI stworzyło coś zupełnie nowego w oparciu o świat Gundama: MMRPG "UniversalCentury.net" (na razie w fazie testów), gdzie Gracze będą mogli wcielać się w rolę pilotów mechów, załóg statków kosmicznych, żumalistów, czy pospolitych żołdaków. Mówi się, ze GUNDAM ONLINE jest japońskim odpowiednikiem Ultimy.

Romans, który zawiązał się między światem anime a grami, rozwija się w najlepsze i to właśnie dzisiaj. W drodze są dwie gry od SEGI z Astro Boyem w roli głównej, BANDAI spłodziło ostatnio remeke "Mazingera" i "Getta Robbo", do którego - uwaga - impulsem były wieśnie gry wideo (seria SUPER ROBOT TAISEN, gdzie mechy ze starych serialt spotykają się w walce z nowymi). A więc mamy do czynienia ze sprzężeniem zwrotnym. To gry zaczynają coraz silniej oddziaływać na kulturę, a nie tylko kultura na nie. Czy powstają już filmy zainspirowane grami o mechach? Oczywiście! ZONE OF THE ENDERS doczekało się swojego serialu. Kiedy przyjdzie pora na FRONT MISSION? Być może już całkiem niedługo. [Zax]

Kali: w kwestii filmowej to chciałbym jeszcze dorzucić swoje trzy grosze i wspomnieć konieczne o "Robot Jox" - z mechami kojarzącymi się z Mechwarrior i systemem BattleTech. Nie jestem pewien, czy przypadkiem nie w okolicach, bądź przy okazji tego filmu (początek lat '90), zrodziła się u mnie właśnie fascynacja mechami.



▲ Naszym bohaterom przyjdzie zwiedzić kilka naprawdę ciekawych miejsc:).

▼ Durandal zostaje zatrzymane na granicy niemieckiej przy nieudanej probie przemytu 25kg marihuany. Będzie jatka!







▲ Standardowo wanzery odnoszą obrażenia w cztery części ciała: obie ręce, korpus oraz nogi.

FRONT MISSION 4

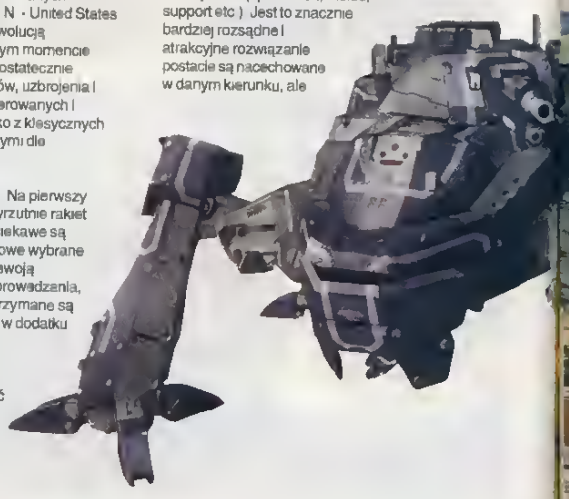
Wydany na PSX ponad 4 lata temu FRONT MISSION 3 zdobył ogromne uznanie w oczach wielu graczy. Osobiście stawiam go nawet wyżej niż FINAL FANTASY TACTICS, traktując jako jedną z najlepszych gier na "szaraczka" - dość powiedzieć, że nawet w zeszłym roku odświeżałem sobie ten tytuł, przechodząc go na PS2 (wygładzone tekstury) po raz bodajże szósty czy siódmy.

Jezeli ktoś się nie orientuje to zasadniczo rozgrywka toczy się na trzech płaszczyznach. Po pierwsze, rozwijemy postacie należące do druzyny (elementy RPG), po drugie, dobierając korpusy, nogi i ramiona własnoręcznie konstruujemy mechy zwane w tej serii wanzeram (skrót od "wanderung panzer"), przydzielając bronie oraz ekwipunek, a po trzecie testujemy to wszystko w trakcie rozgrywanych turowo bitew. Na początek jednak niezbyt wesołe wieści: grę okrojono z jakże genialnej płaszczyzny jaką byłe zabawe z wirtualnym Internetem. Takze i sama fabuła wypada dość blado na tle poprzednika - ale to juz jest wynikiem tego, iż FM3 przedstawiał iście wspaniałą, rozbudowaną, bardzo dobrze prowadzoną wielowątkową historię z wprost genialnym głównym pomysłem. Generalnie rzecz biorąc, przygoda toczy się dwiema równoległymi ścieżkami: z jednej strony mamy "Fhrancuzkę" Elsę i pozostałych członków Durandal - ekipę zajmującą się testowaniem mechów, którzy szerzą po Europie, prowadząc śledztwo w sprawie serii niespodziewanych tajemniczych ataków na niemieckie bazy, a z drugiej strony prowadzonych przez Damla dezerterów armii U C S (tudzież U S N - United States of the New Continent, obie zjednoczone Ameryki), starających się wywieźć skradzione złoto z ogarniętej niepodległościową rewolucją Wenezueli. Przez praktycznie całą grę przygody toczą się naprzemiennie obydwoma, delikatnie tylko splatającymi się w pewnym momencie wątkami. Nie dość, ze tym razem przyjdzie Ci budować dwie niezależnie działające druzyny, to w dodatku kazde z nich będzie ostatecznie składać się aż z 6 przystępujących do walki członków. Jakby tego było mało, obie ekipy uzyskują dostęp do odmiennych mechów, uzbrojenia i secretów. O ile Durandal e cechuje wysoka umiejętność unikania wrogich ataków, cały arsenał różnorakich wyrzutni rakiet kierowanych i możliwość korzystenia z najnowszych osiągnięć techniki w dziedzinie backpacks, tak Darnl i spółka, choć mogą korzystać tylko z klesycznych backpacks, dysponują przeważnie ramionami, zapewniającymi wysoką celność, lepszymi bazookami i praktycznie niedostępnymi dla Durandal'a granatnikami oraz wyrzutniami rakiet typu "katiusza".

Uważne oko miłośnika z pewnością juz wychwyciło obecność kilku nowych elementów wymienionych w powyższym akapicie. Na pierwszy ogień idą bronie, które dzielą się na osiem zasadniczych klas: karabiny maszynowe, strzelby, karabiny snajperskie, bazooki, wyrzutnie rakiet kierowanych, granatniki-moździerze oraz służące do walki wręcz (+tarcze ochronne). Spośród nowych zabawek szczególnie ciekawe są bazooki - przy ataku oprócz samego uderzenia pociskiem (Impact) dochodzi jeszcze sama eksplozja (Fire) uderzających w losowe wybrane części wroga, nawet gdy spudlujesz. Niektóre bronie wyraźnie też zmieniły swoją charakterystykę. Rakiety kierowane opierają się o zupełnie inne systemy naprowadzania, a karabiny snajperskie przeszły wręcz całkowitą metamorfozę: wprawdzie trzymane są w obu rękach, ale nie dość, ze mają wreszcie adekwatną celność i zasięg, to w dodatku pojawiły się niezwykle ciekawe battle skills, pozwalające w należyty sposób wykorzystywać ten typ broni. No i do tego dochodzą zróżnicowane i ciekawe backpacks, wśród których mozemy odnaleźć służące do latania plecaki odrzutowe, naprawcze, sensory/radary naprowadzające rakiety (skuteczność zależne od pory dnia i warunków pogodowych), EMP potrafiące wyłączyć poszczególne systemy u wroga i zakłócać naprowadzanie rakiet, czy wreszcie nadajniki radiowe pozwalające wezwać wsparcie z powietrza - przeprowadzając bombardowanie, zrzucając skrzynie z amunicją, udostępniając dodatkowy typ zbroi czy nawet dostarczając na pole walki sprawnego mecha, na miejsce tego który został zniszczony. Jest więc w czym wybierać, a i sporo pogrzebie się też przy konstruowaniu mechów - dostępna jest niezwykle imponująca liczba modeli, ale do tego poszczególne części posiadają bardziej zróżnicowane w porównaniu do FM3 statystyki. Wprawdzie można tu kupować gotowe, specjalistyczne konstrukcje (np. snajper, mechanik, wanzer do walki wręcz o dużej mocy, bądź też wysokim evade etc.), ale własnoręczne kombinowanie w celu optymalizacji i zapewnienia jak największej skuteczności naszego wanzera stanowi istną frajdę, pochłaniającą liczne godziny. Warto tu też wspomnieć, ze zrezygnowano z możliwości przechwytywania wrogich maszyn (gdy się poddały, lub zabito pilota) i rozbierania ich na części, jak i pomysłu stopniowych upgrade'ów podzespołów oraz przypisywania im battle skills - zamiast tego zastosowano rozwiązanie podobne jak w części pierwszej: po prostu kupuje się kolejne, coraz lepsze modele danych rzeczy.

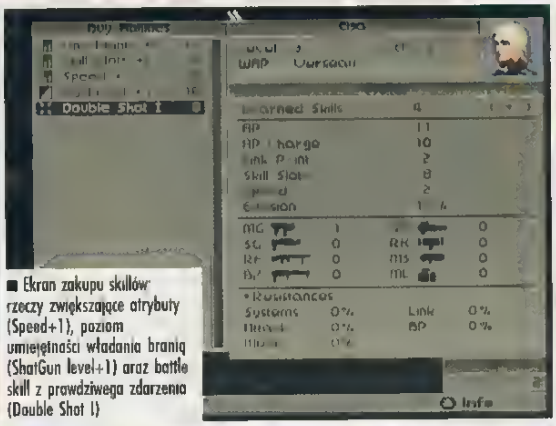
Największe jednak zmiany zostały poczynione w systemie walki oraz na płaszczyźnie rozwoju postaci. Bohaterowie nie uzyskują już doświadczenia w danym rodzaju broni za ciągłe posługiwanie się wybranym narzędziem walki, lecz wykupują za zdobyte punkty doświadczenia (EP) kolejne poziomy umiejętności władania daną klasą broni. EP mozne spożytkować na upgrade'y głównego systemu, co umożliwie osiągnięcie wyższych poziomów władania daną bronią, ulepszenie statystyk postaci, czy tez wreszcie zdobycie licznych, specjalnych battle skills. Efekty upgrade'ów głównego systemu, czyli otwarcie możliwości zdobycia ww. rzeczy, są z góry przypisane danym postaciom - w ten sposób np. laska specjalizującą się w walce wręcz przy upgrade'ach będzie otrzymywała możliwość zwiększania poziomu posługiwania się broniami typu MELEE, a także defaultowo będzie otrzymywała też do dyspozycji battle skills w dużej części sprzyjające właśnie walce wręcz. To z początku prowadzi do bardzo niekorzystnego wrażenia, ze autorzy praktycznie pozbawili gracza swobody własnoręcznego tworzenia ekipy i jej specjalizowanie. Nic bardziej mylnego - trzeba tylko wziąć pod uwagę to, ze FM4 bardzo, bardzo powoli odkrywa swe atuty i pełnię możliwości. I tak po ok. 10 godzinach gry pojawie się możliwość robienia zakupów w sklepie z programami komputerowymi. Są to nic innego, jak pakiety pozwalające Ci zdobyć za EP jeszcze lepsze statystyki dla postaci, a także poziomy władania wybranym rodzajem broni oraz battle skills pogrupowane tematycznie (np. assault, melee, support etc.). Jest to znacznie bardziej rozsądne i atrakcyjne rozwiązanie: postacie są nacechowane w danym kierunku, ale







■ Nie dosc, ze mamy tu przesliczne konstrukcje mechow, to w dodatku mozemy dobrac calą masę kamuflazy i ustalic kolorystykę pajazdow.



■ Ekran zakupu skillów: rzeczy zwiększające atrybuty (Speed+1), poziom umiejętności władania bronią (ShotGun level+1) oraz battle skill z prawdziwego zdarzenia (Double Shot I).

Gra się znakomicie...



Graficznie nie poraża, lecz solidność widoc w każdym pikselu, klimat spodziewany, jednak zauważalnie wiąga, rozgrywka to również nic nowego, a mimo wszystko gra się znakomicie. Choć Japończycy mają flota na punkcie mechów, to taka wizja przyszłości przypadła mi do gusta, zwłaszcza jeśli chodzi o sprawę Polski, będącej wówczas wcale bogatym krajem (słyszeliśta geologizy - szukać nowych surowców, marsz!). Aż drapie się człowiek w głowę, skąd skośnooczy wiedzą, gazie leży (kwicz:). Pretensje mam jednak do niesamowicie liniowej fabuły, bo choc wydarzenia są ciekawe, a wstawki dynamiczne, to mimo wszystko przydałaby się choćby iluzja swobody w podejmowaniu decyzji lub nawet różne drogi prowadzące do celu; wolałbym również, aby niektóre elementy systemu (np. Link Points) można było w pełni wykorzystywać znacznie wcześniej, gdyż we wczesnych stadiach walki są po prostu nudne. Bitew zresztą też niewiele, choć trzeba przyznać, że z czasem stają się one coraz trudniejsze i dłuższe.□ [star]

Ocena: 7+



■ Sołtys brani wsi przed najezdzcami. W FM4 mamy bardzo rażnarodne pola bitew.







▲ Bambardowanie. Uwielbiasz zapach napalmu o paranku?

gracz ma jednak pełną swabodę - tyle tylko, że przerobienie specjalisty od karabinów maszynowych w doskonałego snajpera będzie wymagało odpowiednich nakładów finansowych i czasu. A jak zaś się ma system walki i bitwy? Krótka piłka, FM4 po prostu KOSI poprzednika, miazdzy swym rozbudowaniem i rewelacyjnymi, nowymi rozwiązaniami!! Znacznie większego znaczenia nabrały teraz zdolności do unikania wrogich ataków (evade), jak i walka wręcz: po pierwsze, wprowadzono współczynnik 'speed' do charakterystyk postaci, który wpływa na to, kto w jakiej kolejności zaatakuje - nie ma juz więc idiotycznej zasady, ze przed Twym ciosem przeciwnik zawsze najpierw ostrzela Cię przy kontrataku. Po drugie, siła ataku Melee mnożona jest przez iloraz całkowitej mocy mecha przez jego wagę - warto więc zapewnić dużą nadwyżkę mocy mechom walczącym wręcz i niepotrzebnie ich nie obciążać, doposażając najlepiej w Turbo Backpack, by solidnie zwiększyć siłę uderzeń (nawet 2x większa od podstawowej). Jednak najważniejszą nowinką są tzw. "links" - rozdysponowując specjalne punkty Link Points definiujesz, które postacie będą ze sobą współpracowały w trakcie walki, dorzucając swoje '3 grosze' w trakcie ataku/kontrataku. Jak ktoś pamięta takie skills z FM3, jak Firing Squad, czy Gangbeating to tutaj takie akcje są na porządku dziennym! Poza tym bitwy w FM4 są znacznie atrakcyjniejsze (yes!!!) - misje są naprawdę ciekawe, rozgrywane na rozległych, różnorodnych i urozmaiconych terenach (np. atak na piękną, zabytkową fortecę, czy walka na placu budowy autostrady), a w dodatku w walce bierze udział znacznie większa liczba jednostek - sam niejednokrotnie kierujesz poczynaniami nawet 11 wanzerow na raz!!!

W kwestii oprawy A/V gra nie prezentuje niczego powalającego, aczkolwiek jestem przekonany, że miłośnicy serii będą CO NAJMNIEJ zadowoleni - choć jak na obecną generację tytuł prezentuje się najwyżej estetycznie i przyzwoicie, tak w porównaniu do poprzednika to jest to oczywiście niebo a ziemia. Animacja chodzi płynniutko, szybciutko przełączając się z ogólnego widoku na zbliżenia przy starciach, a przy ogólnym widoku planszy gracz ma możliwość płynnego ustawiania kamery i zoomowania, aby podziwiać sobie naszych 'malutkich' podopiecznych, odwzorowanych z dokładnością do każdej zamontowanej części wybranego uzbrojenia. Cieszą też wszelkie drobne szczególiki - wanzery przerobione na poduszkowce przy przemieszczaniu się unoszą kurz z ziemi, w trakcie deszczu krople padają na ekran etc. Do tego jeszcze dochodzą niejednokrotnie wprost rewelacyjne real time'owe filmiki pełniące role cut-scenes pomiędzy misjami - dobrze wyreżyserowane, a do tego przepełnione dynamiczną akcją. Podsumowując ogólnie ten tytuł, ujmę to tak: jako fan serii jestem niemalże w 100% zachwycony. Poza faktem słabszej fabuły i braku internetu, wskazałbym tylko na jedną zasadniczą wadę, jaką jest bardzo niewygodne rozwiązanie menusów - osobie odpowiedzialnej za rozdzielenie ekranów zakupu części z setup'em wanzera oraz zakupow w computer shop z ekranem informacyjnym pilotów, wypadałoby humanitarnie lutownicę w rzyć wsadzić i podłączyć do prądu. Mam także dwa pobożne życzenia - wydłużenia czasu gry do poziomu FM3 (jest ponad 50 misji, ale połowa z nich to symulatory treningowe - choć trzeba przyznać, że bardzo atrakcyjne), a także udostępnienie wyższego poziomu trudności, choc i tak jest nieco trudniej niz w FM3. Fani serii niechaj więc dodedzą sobie spokojnie przynajmniej oczko do oceny, a pozostałe osoby niechaj wiedzą, że choć skomplikowany, FM4 to najlepsza strategia obok ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IX na konsolach □



WERDYKT Kolego

SQUARE-ENIX STRATEGICZNA

6 7 9 **8+**

Zaiste - godny następca jednego z najlepszych, kultowych tytułów z PSXa. Gorąco polecam!!!

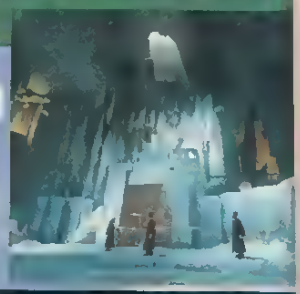
PLUSY	MINUSY
▲ rozbudowana, masa rewelacyjnych zmian	▼ niewygodne rozwiązania menusów
▲ atrakcyjne misje, większa ilość	▼ przydałoby się więcej misji
▲ wspaniale zaprojektowane mechy	▼ gorsza fabuła i brak internetu

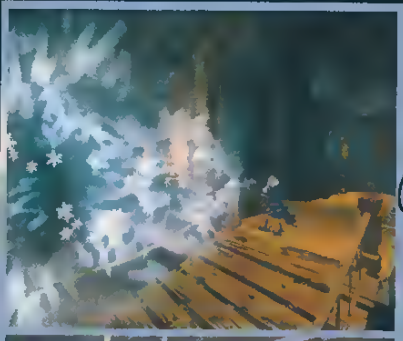
RECENZ: COX 8, KOSO 8, MAJK 8, ZAX 8+ | 1 GRACZ, MEMORY 377KB | NOŚNIK - DVD

Termin wydania wersji PAL - nieznany

Mówimy "stop" insynuacjom i zaplutym kartom reakcji! Precz z pomówieniami i oszczerstwami! Nowy HARRY POTTER przestaje "jechać" na sławie książek, filmów i maniactwa "rozedrganej" gawiedzi, a staje się pełnoprawną, miodną grą!
(tu patrzę na klawiaturę i dochodzę do wniosku, ze to co powyżej, to naprawdę ja napisałem Świat się kończy)

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban











Spodziewałem się tytułu łudząco podobnego do poprzednich, tyle ze opartego na scenariuszu trzeciej części książki/filmu Miło się rozczarowałem - developer nie poszedł na łatwiznę. Zmienił się rozkład zamkowych komnat, wygląd terenow roztaczających się wokół Hogwartu a co najważniejsza - totalnej zmianie uległa konwencja Zamiast śmigania pryezczatym czarodziejem i rozwiązywania wtornych zagadek, Grecz będzie miał mozliwość kierowania trójką bohaterów - poza Harrym, równiez Ronem i Hermioną Zmiana jest o tyle głęboka, ze to na niej zasadza się nowe koncepcja rozgrywki Kazda z postaci dysponuje innymi umiejętnościami - Harry deleko skacze, Ron potrafi otwierac tajemne przejścia i skrytki, a Hermiona umie wcisnąc się w każdą szczelinę Rowniez zestaw czerow jest zindywidualizowany w taki sposób, by przechodzenie kazdego levelu wymegeło umiejętnej kooperacji całej trójcy Ta zmiana, choć daleko jej od innowacyjności (wszak wykorzystywana jest od zarania dziejów growej rozrywki, by wspomnieć tylko "Lemmings' czy "Lost Vikings'), sprawdze się doskonale i potrafi przyciągnąć do ekranu Starzy wyjadacze naglowią się nie mniej niz młodsi adepci konsolowej zabawy choć to właśnie tym drugim HPIWA sprawi najwięcej frajdy

Oś fabuły traktuje o złowieszczym Synuszu Blecku, ale mnie do grania raczej nie zachęciła - klimaty preferuję zdecydowanie cięższe Natomiast całkiem udanie komponuje się z rozgrywką Tradycyjnie jest tez zbieranie kart z czarodziejami i stron księgi ze stworami, które mozna spotkac podczas eksploracji Hogwartu Jest nawet kilke mini-gier, m in pojedynek na czery i wyścigi sow - ale pełnią raczej rolę zepchajdziury, niz atrakcyjnego dodatku Na szczęście na tym sekcja bonusowa się nie kończy

Posiadacze Eye Toya również będą zadowoleni, bo specjalnie dla nich powstał pakiet kilku gier obsługujących kamerę Do tej pory fakt, iz ET poza obrazem rejestruje również dźwięk pozostawał dla większosci jego posiadaczy tajemnicą W mini-gierkach umieszczonych w HPIWA cecha ta ma niebagatelne znaczenie - w odbijaniu gnomów, łapaniu znicza czy rozbijaniu lajnobomb istotne będzie wykorzystanie strun głosowych! Dzięki nim będzie mozne odstraszyć atakującego z ekranu ducha (a tym samym również biedną sąsiadkę), a i klaskanie okaże się nad wyraz przydatne Sprytne, nieprawdaz? I az dziw bierze, ze dopiero w tej grze "tajemne" funkcja Eye Toya znajduje zastosowanie

Nowy HARRY POTTER ma tez inną istotną cechę Jest całkowicie zlokalizowany (w wersji na PS2), tzn polski język nie tylko widać, ale również słychać. Dubbing nagrano profesjonalnie choć betatasterom chyba się przysnęło - kilka razy zdarzyło mi się usłyszeć płynną angielszczyznę zamiast naszego rodzimego języka To jednek detal, ktory nie ma wpływu na pozytywną ocenę lokalizacji - pozostaje tylko pogratulować twórcom!

Wizualnie HPIWA prezentuje się solidnie, ale bez fejerwerków Poprawiony engine dzielnie stawia czoła chrupiącym zamiarom enimacji, a i prezentuje miejscami kilka ciekawych efektow Na oprawę dźwiękową, oprócz wspomnianego wyzej dubbingu, składają się melodyjne motywy wyjęte żywcem z filmu Przyjemnie

Tytul zdecydowanie udany i godzien polecenia nie tylko matoletnim fanom okularnika Sterszym rowniez zapewni sporo miłych chwil nawet jeśli nie nastręczy zbyt wielkich problemów przy kolejnych zagadkach logicznych i walkach z bossami. Ta gra nie męczy raczej sprawie przyjemnosc - i doznanie jej serdecznie Wam życzę □



■ Playman (na screenie) walczy z przeszkodzajkami, probując odbijac je w taki sposob, by te trafiły w tarczę. Mażliwośc skakania przed Eye Toyem to miły dodatek





■ Wielkie Schody, swoisty hub, z ktorego mazna się dostać do najdalszych zakątkow zamku

Wolę GTA...



3gr 9-letniego Kuby: "Gra była fajna Była trochę zagadek, niby trudnych, które jednak dały się rozwiązac jak tylko pomyslałem Bass agnisty był ciężki do pokonania, ale za dziesiątym razem mu dowaliłem W tej grze mozna miec rażne czary, np. flippendo, expelliarmus i wiele innych Ran odkrywa tajne przejscia, Harry umie skakać i wdrapywac się w niedostępne miejsca, a Hermiona potrafi przeciskac się przez niskie, ale szerokie przejscia. Grafika jest bardza kalarowa i wszystko wygląda tak, jak w filmach a Harrym. Muzyka jest bardza łagodna i nie przeszkadza w graniu HARRY POTTER podaba mi się bardza, ale jednak wolę grac w GTA. VC "□

Ocena: 8
(GTA. VC - 10)

` - *autentyk!*

Po stronie POTTERA Kose, KiLu, Kujot, Playman, Cox Butcher, HIV, M@jk, Turi

Piła

WERDYKT Kose

EA PRZYGODOWA

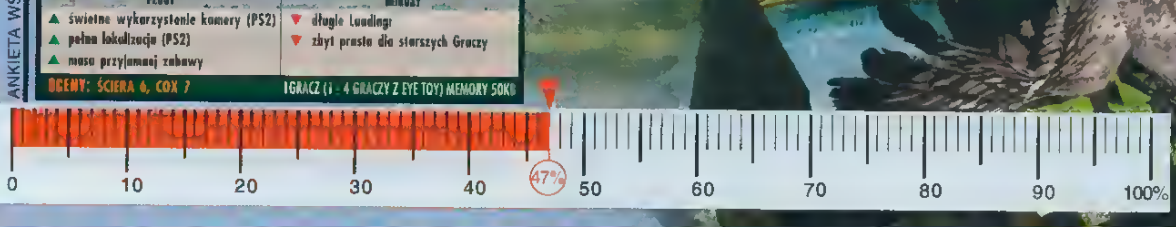
7+ 7 7 7 7 7-

Najlepsza gra z Harrym Potterem. Powiew świeżości w skostniałej serii - i bardza dobrze!

PLUSY	MINUSY
▲ świetne wykorzystanie kamery (PS2)	▼ długie Ładingi
▲ pełna lokalizacja (PS2)	▼ zbyt prosta dla starszych Graczy
▲ masa przyjemnej zabawy	

OCENY: ŚCIERA 6, COX 7

1 GRACZ (1 - 4 GRACZY Z EYE TOY) MEMORY 50KB



ANKIETA WŚRÓD ZGREDÓW: W jaką grę wolisz zagrać: HARRY POTTER atPoA czy POKEMON COLOSSEUM?

POKÉMON COLOSSEUM

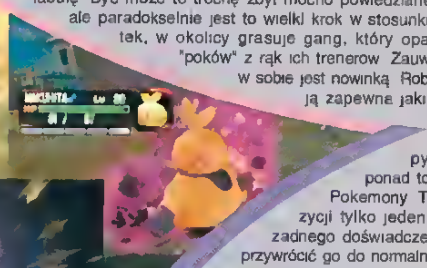
Pokemon stracił obecnie troszkę ze swego zwierzęcego magnetyzmu, ale nadal na całym świecie pełno jest osobników stających na baczność na sam dźwięk tego słowa. No to mogą stanąć przynajmniej raz jeszcze.

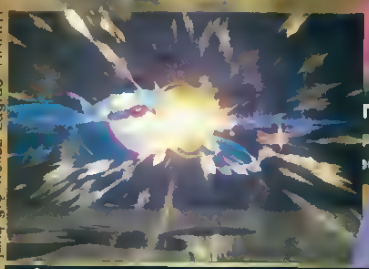




Zawsze miałem wrażenie, że idea Pokemona - kieszonkowego zyjątke - została niemal stworzona z wyłączną myślą o GB. Możliwość sięgnięcia do kieszeni w dowolnym momencie i pyknięcie szybkiego szpila, ot tak dla relaksu, jest jakby wpisane w tę zabawę. A mimo to istnieje spore zepotrzebowanie na odpowiednik dla konsoli stacjonarnych. Pomijając fakt nieporozumień w stylu POKEMON CHANNEL/BOX, odpowiedzią miał być POKEMON STADIUM, oferujący jednak namiastkę rozrywki znanej z GB. Była to raczej nakładka umożliwiające transfer stworków z GB w 3D, pozwalająca szkolić je w atrakcyjniejszej oprawie.

Dopiero teraz "N" zaproponowało fanom produkt mający wypełnić pustkę i stać się pełnoprawnym "Pokamonem stacjonarnym". Dlaczego pełnoprawnym? Bo tytuł ten posiada fabułę. Być może to trochę zbyt mocno powiedziane - raczej ścieżkę fabularną, ale paradoksalnie jest to wielki krok w stosunku do gier z linii STADIUM i tak, w okolicy grasuje gang, który opanował technikę porywania "poków" z rąk ich trenerów. Zauważcie - porywania, co samo w sobie jest nowinką. Robią im pranie mózgu i częstują zapewne jakimiś mózgotrzepami, co powoduje, że "zamykają drzwi do ich serc".) Nie pytajcie mnie co to znaczy, ponad to, że zmieniają je w Shadow Pokemony. Taki Pokemon ma do dyspozycji tylko jeden ruch i m.in. nie otrzymuje żadnego doświadczenia w walce. Można jednak przywrócić go do normalnego stanu procesem oczyszczania, tzn. wędrując z nim w drużynie, walcząc lub stosując specjalne przedmioty, póki pacjent nie wróci do normalności. Podczas walki udostępniono nową komendę "Call", służącą do przywołania kmąbrnego Shadow Pokemona do posłuszeństwa (kiedy wpada w szał).





Z porywaniem "poków" wiąże się jednocześnie spora innowacja, jak i znacząca wada tytułu. Można zdobyć TYLKO wybrane Pokamony (Shadow), wyrywając je określonym trenerom. Zapomnijcie o wyprawach w celu echwytania dzikich "poków", nic z tego. Zresztą nie ma co myśleć o wycieczkach. Zrezygnowano z wielkiej zalety wersji przenośnych - względnej swobody i czekającego na eksplorację świata. Teraz mamy tylko mapkę z naniesionymi raptem kilkome lokacjami, pomiędzy którymi przenosimy się wybierając punkt docelowy. Naprawdę tandeta.

Ukończenie gry zajmie w granicach 30 godzin, co wydaje się być nad wyraz zadowalające. Wyobraźcie sobie jednak, że znaczna część z tego czasu przypada na oglądanie po raz "enty" powtarzających się podczas potyczek animacji, ataków itd. Na początku jeszcze jest znośnie, ale z czasem chce się pogryźć pada ze złości w oczekiwaniu na zakończenie znanej na pamięć sekwencji.

Wykonanie nie zwala z nóg. Modele "poków" bazują na tych z N64, a nowe pokraki stworzono tak, by nie wybijały się z szeregu. Nie zmienia to faktu, że sprawiają one przyjemne i estetyczne wrażenie, a ich animacja, chociaż ograniczona do kilku powtarzających się zachowań, początkowo cieszy oko. Niektóre ruchy - niabójmy się tego określenia") - są po prostu słodkie. Z drugiej strony modele ludzi i otoczenie działają mocno na niekorzyść tytułu, są nieciekawe, toporne i prezentują dość niski poziom techniczny nawet dla niewprawnego oka. Oczywiście w żaden sposób nie dowodzi to słabości GaCka, lecz raczej ograniczonych nakładów finansowych na potrzeby produkcji.

Poza trybem Story gra oferuje pełne spektrum potyczek wieloosobowych (jak Stadium), jednak ten aspekt tytułu nie powinien być kluczowym dla decyzji o ewentualnym kupnie. POKEMON COLOSSEUM jest dobrym krokiem na drodze ewolucji serii, ale gra zdecydowania powinne oferować więcej. Budowana od lat baza fanów jest ne tyle spora, że "N" mogłoby tylko zyskać wypuszczając dopieszczony produkt. A tu pojechali trochę na zasadzie "i tak się sprzeda". Jasli kolejna część zaoferuje jedynie >>rewelka oprawę, losowe walki, dzikie "poki" i mimo wszystko lepszą fabułę<< (choć nie mam pojęcia jaką), to będzie bardzo dobrze. A tak jest tylko (i aż) dobrze □



WERDYKT Torby

NINTENDO | RPG

6 6 8

7

Fanów czeka kilka godzin dobrej pokemonowej zabawy, reszta może sobie odpuścić.

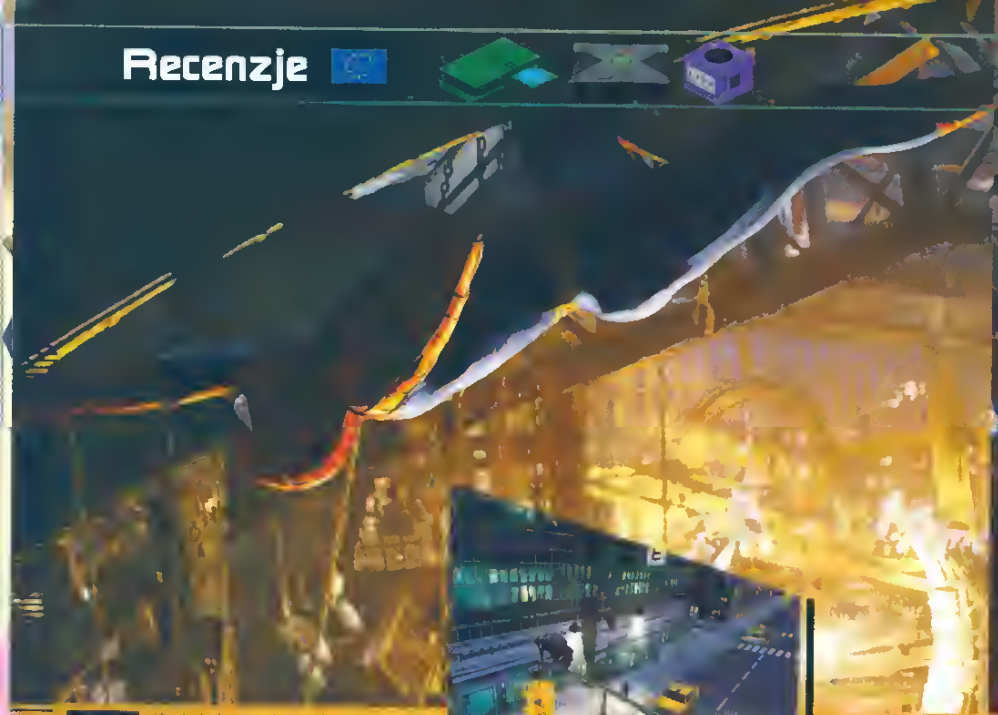
PLUSY	MINUSY
▲ nadal grywalna formuła	▼ brak losowych spotkań
▲ memorka razem z grą (o cal)	▼ brak opcji skracania sekwencji walk

OCENY: 1-4 GRACZY, MEMORY 400L, GBA COMPATIBLE



Po stronie POKEMONA Ściera, Star, Kali, Bufi, Loki, Hauwa, Nemo, Loser, Mashter, Myszon.

ANKIETA WŚRÓD ZGREDÓW W jaką grę wolisz zagrać HARRY POTTER czy POKEMON COLOSSEUM?





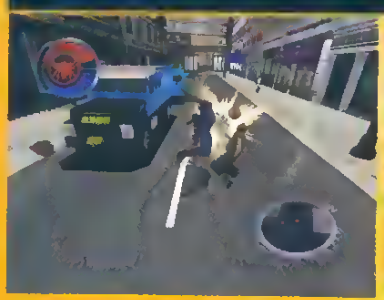


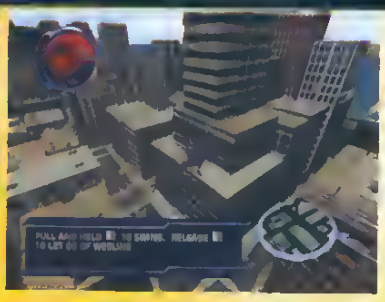
Łażenie po ścianach budynków, śmiganie przy pomocy sieci, przebieranie się w niedomytych kiblach... Spider nie ma lekkiej roboty. A jednak developer pokazał, że czuwanie nad miastem potrafi wkręcić. I pokazał to zawodowo.

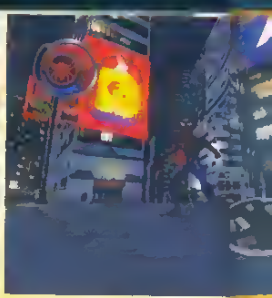
SPIDER-

Kiedy byłem małym chłopcem, pewnego dnia przyszedł do mnie dziadek i dał mi kozę "Oto koza " - powiedział - " . pora byś stał się mężczyzną" Dziś sam jestem dziadkiem (eee?), wiele kóz za mną, więc cóż mógłby dać swojemu wnuczkowi Szczerze? Nie mam bladego pojęcia Szerpię aktualnie w SPIDER-MAN 2 i tego tytuł ne pewno bym mu nie dał. Za fajnie mi się gra Właśnie kopię i podbijam w powietrzu zwłoki jakiegoś uprzednio skatowanego bandziora Na oczach przechodniów! Ciała pokonanych (jeśli nie znikną) można bowiem do woli baztrosko maltretować. Fizyka "szmacianej lalki" pięknie się sprawdza Huh! Właśnie jakaś babeczka skomentowała całość krótkim "Spajdi jesteś gościu!". Wesołe społeczeństwo Ale, ale . Zacznijmy od początku

Pajęczarz ponownie wpadł ne duże konsole (wszystkie trzy) Sequel jednak potężnie rozbudowano O ile bowiem w pierwszej części śmigałeś po dachach budynków w określonych misjach, o tyle teraz w tamacia zedań oraz dostępnych terenow penuje pełne swobode. Swoboda na miarę GTA! Przed Tobą rozciąga się wielka, zabudowena setkemi wiezowców wyspa Manhattan Ty poruszasz się po niej w pełnym zakresie, jeki moza dotyczyć kogoś w gumowych gaciach I z pajęczyną wylatującą z rąk Hustasz się obok budynków, biegesz po ich dachach, skaczesz, a przy tym mozesz w kazdej chwili spaść ne dol - na pełne samochodów oraz ludzi ulice! W przypadku pierwowzoru takiej opcji po prostu nie było Teraz biegasz gdzia I jak chcesz, a dostępny wycinek Nowago Jorku jast rozbudowanym, pozbawionym ściam kawałkiem miasta Miasta, gdzie co chwilę ktoś kogoś napada, co rusz woła o pomoc ..



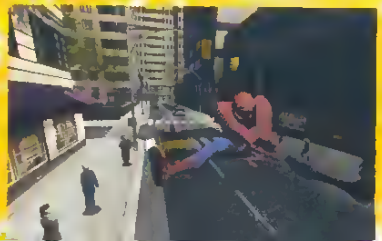




Rajd po dachu wiezowca, skok, wystrzelanie nici śmignięcia tuz nad ruchliwą ulicą, przyklajenia się do ściany jakiejś kamienicy, odbicia, kolejny skok Tak właśnia wygląda zwiedzanie miasta Tempo, akrobatyczne wygibasy i dynemika wgniatają ostro - na czym byś nie siedział. Kilkudziesięciopiętrowe spadki w dół, ezum wiatru, ekran rozmazujący się przy karkołomnych pogoniach - to robi wrazenia A wszystko przy co chwile dobiegających Cię okrzykach "Patrzcie, Spider-Man!", "Spajdi, na pomoc!" itd Chyba w zednaj innej grze tak namacalnie nie da się odczuć, że to Twoj teren, Twoi ludzie, ze to Ty jestaś tutaj boheterem

Po całej matropolii rozrzucono dziasiątki ofiar, którym mozne pomóc. Można, choć wcela nie trzabe Wystarczy zignorować nawoływanie, skupiając się na głównym scenanuszu. Ala zatrzymaj się przy takim przechodniu, zagadaj I już robota gotowa! Udaremnianie napadu ne sklap, pomoc wiszącemu na krawędzi dachu kolesiowi, odzyskania skradzionej torebki, szybkie dostercza-nie osoby rannej w wypadku do szpitala? Proszę bardzo A moze pogoń za uciekającą furą, zakończona wskoczaniem z rozbujanej sieci na maskę, zdemolowa-niem auta i rozwalaniam bandytow? Albo wyniesienie ludzi z tonącego statku? Bardzo ładnia Jest tylko jeden drobny szczegół - na tym praktyczna kończą się losowe zadania. Davaloper nie zadbał o więcej, powtarzając je - i to newet w niaepecjalnie zróżnicowenych kombina-cjach Fakt, jast jaszcza roznoszenia pizzy, czy śmiganie przez okrašlone punkty na czas, ele niedosyt pozostaje

Na szczęścia przygotowano tez fabulame questy, zabierające Cię mniaj więcej tropem filmowego scenanusza (kinowy "Spider-Man 2" u nas pod koniec sierpnia) Mniej więcej, bowiem spotkasz tutaj masę dodatko-wych, znanych z komiksów postaci Przelecisz nad dachami goniąc babeczkę w skórzanym stroju (Black Cat), natrzeskasz szarzującemu po ulicech Rhino, czy przadrzesz się przez pokręconą melinę Mysterio. Oczywiście główna postaci pokroju Mary Jana czy Doktore Octopusa spotkesz wielokrotnie Misje fabularne są więc interesująco rozłożone, zabierając Cię zarówno na terany otwarta, jak i do wnętrz budynków Wspinanie się na Empire State Building, by z samego masztu walnąć kilka fotek (rewelacyjna panorama - nic się nie dorysowuje, a wrazenia wysokości powalel), niekonwencjonalne zawody na sportowej arenia, tudziaz zadyma za Statuą Wolności to tylko przykłady. Dla pchnięcia kolejnago rozdziału będziasz też musiał podejmoweć uliczne wyzwanie (by nabić punkty bohaterstwa), co pozwale zakupić nowe umiajętności, więc w sumie jest do łyknięcia.



Spidar jak ne kogoś kto w takim stroju ma odwege wyjść na miasto, dysponuje

sporym zestawem ciosów. Obijanie lokalnych oprychów rozwiązano efektownie - przy każdym uderzeniu postacie na ułamek sekundy zamierają w powietrzu, co daje "komiksowe wrażenie". Do tego Pajęczarz może zawinąć przeciwników w sieć, rozkręcić ich dookoła siebie, machnąć o glebę, podnieść, a nawet podbić wysoko w górę, tam sklepać, maskę, wskoczyć na kark i odbić się z tak spadającego delikwenta! Wesoło. A co powiesz na opcję w stylu "Bullet Time" (pajęczy refleks), kiedy całe otoczenie śmiga w zwolnionym tempie, a Ty unikasz kul i rozwalasz oprawców? SPIDER-MAN 2 naprawdę kręci, jeśli chodzi o bawienie się kolejnymi zadymami (stylowa młocka). W powietrzu nie jest inaczej. Wybierasz czy chcesz, aby konsola uprościła Ci bujanie się na sieci, czy może jednak będziesz to robił w pełni manualnie. To drugie rozwiązanie daje więcej możliwości - kontrolujesz strzał, trzymanie i wypuszczanie pajęczyny, dzięki czemu będziesz w stanie np. zawisnąć na dwóch niciach (każda w jednej ręce), a następnie wybić się z nich z impetem. Tak czy siak, w obydwu przypadkach Spajdi czasze w powietrzu niesamowita ewolucje.

■ Mapka to niezły bajer. Po jej uaktywnieniu oglądasz sobie Manhattan z lotu ptaka, oddalenie można regulować. Trójwymiarowa budynki, zieleń, ulice, wszystko tu nadal jest. Dzięki temu patentowi np. zlokalizujesz zadania, czy znajdziesz sklepy, gdzie można kupić dodatkowe umiejętności. A przy powrocie do gry kamera po prostu zjeżdża w dół, wracając do zatrzymanego (np. w powietrzu) Spidera. Ładnie.





Manhattan wygląda. No właśnie. Z jednej strony imponująco, szczególnie jeśli weźmiesz pod uwagę ilość budynków, ich wysokość, architekturę. Z drugiej - średnio, bo jakość tekstur, modele aut i postaci nie zachwycają. Dużo tu uproszczeń. Oczywiście wersja na Xboxa uderza bardziej szczegółową grafą oraz większą ilością efektów (lśniące powierzchnie, antialiasing itd.). Tym niemniej wszędzie cieszy np. brak wyraźnego dorysowywania się budynków (modyfikacji ulega tylko stopień detali), czy elegancko zmieniające się pory doby. Przemknięcie nad palnymi świateł i neonów ulicami rozszerza źrenice. Developer umieścił tu masę ciekawych lokacji - doki, jakieś fabryki z kominami, rzeźbione gmachy, wspomnianą Statuę, most Brooklyński czy Central Park. Opraw więc nie rozwala, ale kusi masą smeczków.

Filmowy klimat obecny jest w SPIDER-MAN 2 bardzo mocno. Strona audio idealnie go podkreśle. Wesołe, skoczne rzępolenie gdy roznosisz pizzę, dynamiczne bity gdy ścigasz bandziorów, klnowe, niepokojące brzmienie gdy pojawia się ważny dla fabuły quest. Aż chce się śmigać po mieście. Do tego często podczas samej gry słychać przemyślania Spidera, odzywki jego i przechodniów, głosy spotykanych przeciwników. W Tutorialu natomiast rozwala Bruce Campbell (kolo od "Evil Dead") instruujący Cię co robić ("czasem wokół własnej głowy widzisz blask... nie nie Twojej głowy - tej w grze!"). Jedyny mankament stanowią dialogi bossów - choć nagrane przez aktorów, brzmią jakoś bez wyrazu.

Bez dwóch zdań - przygody zamaskowanego insekta mają w sobie solidną dawkę rajcowności, klimat świetnego freestyla'owania po mieście. Jak widać system z GTA ma swoją magię. No i do tego akcja pokroju mega skoku z jednego drapacza chmur na drugi (normalnia "Matrix"), czy zapiep***nia na sieci z olbrzymią prędkością po prostu kręcą same w sobie. Przekonaj się!

Pająk w konwencji GTA

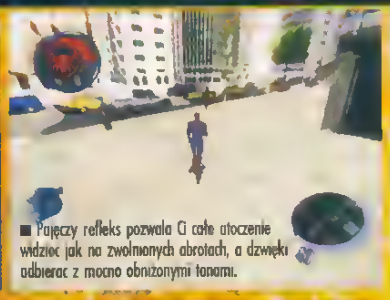


Z pewną niechęcią podszedłem do nowego SPIDER-MANa, w sumie nie wiem czemu. Co się okazało, seria bardzo ewaluowała, nie dość, że sam system walki i możliwości został fajnie zupgrade'owany, to jeszcze poszerzono środowiska gry, dzięki czemu można poczuć się jak w GTA (można już popylać po ulicach) i, co ważne, kamera już nie przeszkadza w grze, jak to czyniła w ostatniej części. Bardzo solidna pozycja, którą polecam osobom czującym sentyment do wersji na PSX'a - to jest prawdziwie next-genowy pająk! Niech Was bohater nie zniechęci do gry (sugerujący tanią i odmazdżoną jatkę z drogą licencją)!□ [scorro]

Ocena: 8-

MAN 2
THE GAME





■ Pajęczy refleks pozwala Ci całe otoczenie widzieć jak na zwolnionych obrotach, a dźwięki odbierać z mocno obniżonymi tonami.



WERDYKT Myszon

RETIVISION — PRZYGODOWA

8

Spider-Man spotyka GTA. Swoboda i bezkresne bujanie się w powietrzu porywają.

PLUSY	MINUSY
▲ swoboda	▼ powtarzające się questy
▲ otwarte miasto	▼ modele postaci i aut
▲ ekrebetyczne popisy	▼ niektóre dialogi

OCENY — 1 GRACZ, MEMORY 195KB

NIE PRZEGAP OKAZJI!



ul. Kościuszki 48/1 45-372 Opole tel. (0 prefix 77) 456-90-54 lub 0-803-07-06-07



Gra pełna skrajności.
Bardzo krytykowana...
Ale jakże widowiskowa!
I miodna!!!



DRIV3R





■ Pięta achillesowa gry - sekcje chodzone





■ Mało rewolucja - przechodnie nie są mistrzami świata w sprincie.





■ Chcesz mieć godzinkę z głowy? Wciśnij i przytrzymaj klawisze L1 i R1 (PS2) w czasie gry, a włączy się "filmowa" kamera z lekkim blurem (całość w zwolnionym tempie). O jakie to wtenczas piękne! Nic, tylko jeździć i rozpi... rozwalać samochody

WSPOMNIEN CZAR

Na przestrzeni kilku ostatnich lat rozwiązał się worek z grami które można określić mianem "gangsterskie". Po chwili zadumania można palnąć, iż stało się tak za sprawą wspaniałego GRAND THEFT AUTO III. Jednak już nieco wcześniej gdy seria GTA jeszcze robiła w majty, o nocniku opisanym "3D" nie mając pojęcia ambitna grupa developerska REFLECTIONS wypluła na rynek cudo, co się DRIVER zwało. Cudo na konsolę PlayStation, gwoli ścisłości. Naonczas gra ryła beret definitywnie, i nikt nie miał co do tego wątpliwości. Odpalając ten tytuł dziś dzień można śmiało powiedzieć, iż nie spełnia norm unijnych - sama jazda choć wysmienita, to za mało. Sytuacja uległa zmianie ze sprawą sequela (2000 r.), w którym Tanner - główny bohater - otrzymał możliwość przesiadania się z jednego samochodu do innego, zasuwania po mieście wymachując pukawkami itd. Współczesne produkcje stanowią rozwinięcie tej idei - występujący w nich kolesie jeżdżą, biegają, biją oraz strzelają do wszystkich i wszystkiego. Twórcy kultowej serii stanęli przed nie lada wyzwaniem: sprawić, aby trzecia jej odsłona świetnie bawiła Graczy czających bazę, a i tych, którzy rozpoczęli przygodę z grami.

Tym razem Tanner - stary wyga z FBI niezmiennie działający "pod przykrywką" - ma za zadanie rozgryźć gang zajmujący się rąbaniem samochodów (hm...). Gang mający swoją "siedzibę" w Miami, planujący puknąć 40 wózków, a następnie opchnąć je za słoną opłatą. Brzmi znajomo? Nie trzeba być wybitnie uzdolnionym "dzieciakiem z k(l)esą", aby zakumać, że podobny patent został przerobiony w filmie "60 Sekund" z Nicolasem Cage'em. Mniejsza jednak o to. Rzucany do akcji w różnych zakątkach świata, Tanner rozgryza konkrety dla kogo pracują złodziejaszki, gdzie trafiają fury, kto kogo robi w konia, co by pławić się w luksusach. Ot, typowa fucha psa wielbiącego swoją robotę, ujadającego do końca.

DO ROBOTY!

Główny tryb zabawy to klasyczny już dla serii Undercover. Mimo faktu, że ściemnianie jest w modzie napiszę wprost: iż developer nie wysilił się na jakieś udziwnienia, aby konkretnie ten tytuł wybijał się z tłumu.







Zasady są proste misje podzielone zostały na pomniejsze epizody, wykonywanie których umożliwia progres fabularny. Jednak w przypadku tego tytułu uzasadnione (freestyle jako alternatywa). Intro otwierające grę przedstawia wydarzenie w Istambule. Finał tegoż jest cholernie zaskakujący. Przez mój pusty łeb nawet przez moment nie przeszła myśl, aby cokolwiek zaspoilerować, niemniej muszę wspomnieć, iż po jego obejrzeniu poczułem się jakbym dostał mokrą szmatą w pysk. Wic polega na tym, iż cała gra stanowi retrospekcję - swoje pierwsze kroki stawiasz w Miami, 6 miesięcy przed wydarzeniami w Istembule, co by sukcesywnie pracować na to, aby zapobiec owym wydarzeniom. Jak się toczą losy głównego bohatera, kogo spotka, komu spuści łomot itd - nie puszczam pary z ust, gorąco nakłaniam natomiast do empirycznych doznań.

Stworzenie oraz wypromowanie tej gry kosztowało łącznie ok. 250 milionów PLN (tak, tu nie ma pomyłki!). Można by zatem oczekiwać produktu dopieszczonego w każdym calu, pożerającego konkurencję bez gryzienia. Jak się jednak okazało..



■ To już znamy z GTA:VC. W razie czego szczupak na asfalt

Co oczywiste, najwięcej misji opiera się o motyw pościgowy: wsiadasz w samochód lub innym pojazd mechaniczny, docierasz do celu, wykonujesz swoje i zwiewasz. Hola, hola... nie tak szybko! Szast-prast i po sprawie? Nic z tego. Ta gra była 'developowana' zbyt długo, aby jej autorzy nie pokusili się o jakieś smaczki. Jałowa jazda samochodami osobowymi z punktu A do B z pewnością by nie przeszła po raz kolejny (vide "dwójka"), dlatego też - za sprawą zaimplementowanych zróżnicowanych wozów - czeka Cię wiele niekonwencjonalnych robót. Co powiesz na pokonanie toru przeszkód, taranując na budowie kolejne konstrukcje i skacząc na hopkach? Czujesz ten zapach...? Czy to nie śmierdzi STUNTMANem? Bingo! Doświadczenie w trakcie produkcji tego ostatniego tytułu zostało w DRIV3R słusznie spożytkowane. A że to jednak "drajwer", to tak dla hecy zewsząd naparzają do Ciebie oprychy, próbując podziurkować turę niczym ser szwajcarski. Jedziemy dalej. Pościgi. Są, owszem, klasyczne oraz takie... nieco upstrzone. W klasycznych wystarczy tkwić na ogonie popylającego po mieście wanata nie pozwalając mu na nawet, natomiast w upstrzonych dochodzi konieczność ostrzeliwania go, co nie jest proste. Sporo szumu wywołała swojego czasu notka o wprowadzeniu do zabawy takich pojazdów, jak łodzie motorowe oraz... motoryl. O tych pierwszych krótko: nie stanowią siły napędowej DRIV3Ra, nie sprawiają, iż Gracz dzierży kurczowo pada, tocząc ślinę: nie wywołują żywiołowych emocji. Po prostu, wsiadasz do łodzi, pokonujesz akwen wodny, dopływasz we wskazane miejsce - i tyle, bez filozofii. Co się jednak tyczy motorów... uch, te ryją beret, bez dwóch zdań (dostojne choppery oraz japońskie wiertarki). Nie dość że są piekielnie szybkie, co samo w sobie daje sporo frajdy, to na dodatek można się na nich wściekać (lawirowanie między samochodami - skondensowana adrenalinka!) oraz wyprawiać dzikie harce, takie jak >>wheelie<< oraz >>endo<<! Czysta wariacja! Wprawdzie Tanner nie staje na baku, ani nie chwyta za przedni reflektor podczas endo, ale nic to,)! Skoro już jestem przy motorach, wybrane misje wręcz wymagają korzystenia z nich, np. ta z punktu A wyjeżdża ciężarówka. Zanim dotrze do punktu B musisz namierzyć i rąbnąć 3 samochody. Problem w tym, że samochody musisz kolejno odstawić na pekę ciężarówki, która w dodatku nie zatrzymuje się - z tyłu wypuszcza bele.



Charakterystyczny dla serii, wyśmienity model jazdy, niezmiennie cieszy. "Wheelie" oraz "endo" na motorach - toż to rozpusta, w której można [illegible]. Bombowe pływanie, a jakże!

Najlepszy po GTA!



W trzeciego DRIVERa pograłem zanim no zachodnich serwisach, a później w naszej prasie zrobiono na niego nagonkę i szczerze powiedziawszy mam te wszystkie opinie głęboko. Tytuł po prostu mi się podobo, ogólna przyjemność z gry, design i misje naprawdę pozwalają mi go wysoko ocenić. Ja rozumiem, że sekcje chodzone są średniackie, ale ratunku... da się je przebolec (widok FPP i nie jest tak źle) - nie grzeją ani nie ziębią. Za to smiganie samochodem, fizyka, pościgi, czy kolizje urywają głowę! Niech mi ktoś powie, że jatka z policją albo rozbijanie się po placu budowy nie szarpią adrenaliną. Nie rozumiem też zarzutów odnośnie modelu jazdy motocyklem - jest naprawdę dobry (zrywy i wchodzenie w zakręty zawodowe). Do tego architektura miast także stanowi kawałek solidnej roboty. Miami jest naprawdę ciekawe (i ta kolorystyka o zachodzie słońca), a Nicea i Istambuł rozwalają małymi uliczkami i starymi skwerkami. Ca ciekawe wersja na PS2 nie szarpie tak jak xboxowa. Na koniec konkluzja... owszem, DRIV3R to pozycja niedopracowana w kilku elementach, chyba trochę na szybko wydana. Ale u licha - ma w sobie to coś, udaną oprawę, ciekawe misje, wreszcie po prostu radość z bujania się po mieście.. I co niby, oprócz GTA, jest od niego w tej tematyce lepsze? [myq]

Ocena: 8+

Art of Destrruction



■ Fani czterech kółek będą delektować się taką oto wizualizacją uszkodzeń. Poezja.

niczym wjazd na kanał. Trzeba się uwijać jak w ukropie, wykazując się doskonałą znajomością topografii, o ile liczyć na tut szczęście... ale o tym później. Z ciekawostek wspomnę również o misji, w której Tanner dosiada wózek widłowy - co jednak musi zrobić, tego nie zdradzę. W tych kilku zdaniach nie przekazałem całego potencjału, jaki niesie ze sobą rzeczona gra, co oczywiste, ale mogę dzięki temu podsumować pokrótce misje "samochodowe". A zatem są świetne. Szczerze powiedziawszy, pierwszy kontakt z D3 nie wywarł na mnie większego wrażenia, co w dalszej fazie nadrobił z nawiązką. Na przykład pościgi: stopień trudności został wyzyłowany do granic możliwości. Przeciwnicy popylają niczym w amoku, kiucając uliczkami, wykonując szaleńcze manewry, po prostu szafując życiem. O dogonieniu szaleńca nie ma mowy, jeśli nie opanujesz wszystkich smaczków, tj. będziesz walczyć dopóty, dopóki poznasz topografię miasta niczym własną kieszeń. Na tym jednak nie koniec etrakcji: bowiem w każdej z takich misji oprychy korzystają z kilku możliwych tras przejazdu. Efekt jest taki, że niektóre misje powtarza się 50 i więcej razy, każdy zakręt pokonując perfekcyjnie, z wyczuciem wprawiając samochód w poślizg, licząc na to, że szans nie przekreśli jakieś wredne zdarzenie losowe (jeden z pościgów w Istambule - absolutna zmora). Paradoksalnie, mnie nie odrzucało od tych powtórzeń konieczności szlifowania przejazdów. Wręcz przeciwnie - miałem ogromną satysfekcję, z entuzjazmem podejmowałem kolejne próby. To dobrze świadczy o grze, aczkolwiek nie każdy ma nerwy ze stali, które są w tym przypadku niezbędne w obliczu... ale o tym później.) Drugi główny człon gry stanowią misje, w których Tanner wysiada z pojazdów i zdziera buty. Mając głęboko w pamięci "dwójkę", obawiałem się tego patentu w D3. I co...? Już w trakcie zaliczania pierwszej misji tematycznej zdałem sobie sprawę, że i tym razem można mówić o pięcie achillesowej. Tanner sporo strzela, mało kombinuje, animacja jego ruchów (totalnie lamerskie przewroty), detekcja kolizji oraz namierzanie przeciwników pozostawiają sporo do życzenia. Misje "łazone" uważam zatem za nieudane - mimo że merytorycznie nie można im wiele zarzucić, to jednak nie wracam



■ Stań na skrzyżowaniu i rozejrzyj się wokół. Nie jest kolorowo jak w Vice City - to raz. Różnorodność architektoniczna - dwa. Weź pod uwagę, że Miami cieszy się opinią najgorszego miasta w grze.

do nich w myślach zbyt chętnie. Stanowią "miły dodatek" do jazdy, nic więcej. Na szczęście dzielny Tanner operuje wieloma rodzajami broni (małe pukawki, automaty, a nawet granatnik), więc w trakcie misji jest w czym wybierać. Warto w tym momencie wspomnieć o inteligencji przeciwników wyposażonych w pukawki, a raczej ich odmóżdżeniu - z reguły stoją w miejscu i tępo poddają się zwykłym spustu. Ech... Ciekawostka istnieje możliwość łażenia w trybie First Person Perspective, jednak o jeżdżeniu się rzeczonym nie ma mowy (na ekranie widoczny jest jedynie celownik, zabrakło widocznej broni niczym w rasowym doomowcu, co z pewnością podniosłoby walory FPP).



Łącznie w grze znalazło się 25 misji. Dużo to czy mało? To zależy, jak leży. Prawda jest taka, że sprawnemu Greczowi ich ukończenie zajmie ok. 12 godzin, co w dobie "jednostrzałowych produkcji" wydaje się być wynikiem całkiem, całkiem... Poza tym, niektóre misje są nieco skomplikowane, tj. po wykonaniu jakiegoś 'większego' zadania okazuje się, iż stanowiło ono jedynie preludium do jatki właściwej. Summa summarum może zabrzmi to prozaicznie, ale tu niemal każda misja jest 'inna", dzięki czemu w D3 gra się z wypiekami na twarzy.

Oprócz trybu fabularnego - Undercover, gra oferuje możliwość freestyle'owania (Take a Ride) oraz kozaczenia w mini grach (pościgi, ucieczki przed gliniarzami, Survival itp.). Save'y naturalnie można nagrywać na kartę pamięci, a w przypadku Xboxa - wymieniać się nimi drogą internetową (Xbox Live!). Rozbudowany edytor Replayów daje masę radochy. W owe dodatkowe tryby zabawy można w sumie pykać jedynie dla rozluźnienia, gdyż nie można w nich nic zdobyć. Wielka szkoda, bowiem mogłyby wyraźnie podnieść żywotność gry.

NICEA ALBO ŚMIERĆ!

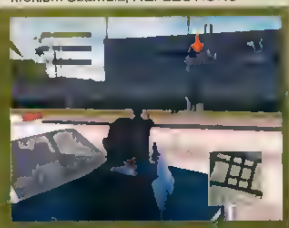
Miami, Nicea, Istambuł - właśnie te miasta zostały przełożone na wirtualne realia w produkcji REFLECTIONS. Stwierdzenie, iż tętnią one życiem, wydaje się jak najbardziej uzasadnione. Różne pory dobry, sunące samochody, liczni przechodnie. Tych ostatnich można wreszcie pozbawiać tchu - kilka uderzeń robi swoje (dla sadystów w sam raz). In plus poczytuję fakt, iż REFLECTIONS sięgnęło po metropolie które nie są tak "mainstreamowe", a co za tym idzie - okropnie oklepane. Nie ma Paryża, Londynu, Los Angeles, Tokio lub innej Moskwy... I bardzo dobrze, gdyż w pewnym sensie robi mi się już niedobrze od wymienionych miast. Nie zdzierżyłbym po raz kolejny widoku olbrzymiej budowli na Polu Marsowym w Paryżu wzniesionej przez G. Eiffela w 1889 r. (to przyszpanowałem, co?:). Dzięki takiemu zabiegowi można mówić o nieco "udergroundowym" klimacie, choć mając na myśli Miami trudno uznać niniejsze określenia za trafne. Tak czy siak, developer wykonał dobre posunięcie. Gdybym miał wskazać najciekawsze spośród zaimplementowanych miast, odrzekłbym bez wahania: Istambuł. Gdzieniegdzie względny syf kontrastujący z [illegible] zakręcona architektura, [illegible] którą czuć na kilometr. [illegible] wibracje... Godna uwagi, po [illegible] odnoszę wrażenie, iż twórcy [illegible] tłopę - na bazie tak [illegible] nie zrobili większej ilości misji-zapychaczy. Toż w GTA3 było zaledwie jedno miasto i w cholerę misji pobocznych, a tu z takiego zajefajnego Miami trza się wynosić już po kilku misjach (konkretnie sztuk 9). Błąd.



■ Łodzie motorowe są... I tyle, bo rajcowność pływania jest średnia. Trzeba jednak wiedzieć, że motorówki w niektórych przypadkach pozwalają szybciej dotrzeć do celu. Zresztą, w dowolnej chwili możesz się zatrzymać i popłynąć wpław (byle nie za długo). Jeśli wpłynięsz łodzią na plażę, będziesz musiał ją potem zepchnąć z powrotem do wody. Czym? No, zastanów się.

AND THE OSCAR GOES TO...

W przypadku serii DRIVER grafika to bardzo delikatna sprawa. Owszem swojego czasu "jedynka" wyglądała [illegible] jednak już sequel rozczarował wszystkich jak leci. Ale to było w czasach panowania PlayStation, zatem odległych. Gdy na rynek weszła butnym krokiem Czamuta, REFLECTIONS



odgrażało się, nie szczędząc pluć, iż pracuje nad silnikiem graficznym, który zmiecie konkurencję wszelką z powierzchni ziemi. Premiera D3 była odwlekana w czasie z miesiąca na miesiąc, z roku na rok... W tzw. międzyczasie na rynek trafiła gra pt. STUNTMAN, która wyglądała jak wyglądała - biednie. Na bazie tego samego engine'u miał hulać DRIV3R, co wzbudziło we mnie obawę. I stało się - trzymając D3 w trzęsących się łapkach

Tyle wad ile zalet...



REFLECTIONS miała ambicje stworzyć klon GTA, i o ile w płaszczyźnie "kołowej" wyszedł prawdziwy killer, tak element "chodzony" jest strasznie pomimowy: ociężała akcja, sterowanie sprzed 10 lat, AI wrogów... w ogóle jest jakieś AI? I tak oto mamy pierwszy nieudany element gry, najbardziej rzutujący na całość. Wizualny aspekt gry jest nierówny, momentami kiepskie tekstury, pop-up i rwący framerate... to dwa. Trzecie rzecz to bugi, których jest tu wiele. Wierutną bzdurą wydaje mi się jednak stwierdzenie, jakie przeczytałem na jednym z najpopularniejszych serwisów, że "Problem w tym, gra nie daje większej radości z jazdy". To ja teraz zaczynam powątpiewać, czy my gramy aby na pewno w ten sam tytuł, bo co jak co, ale "samochodowy" aspekt gry jest wręcz wzorowy. Bo widzicie, jak ja siadłem do DRIV3Ra, to przez pierwsze 2 dni jeździłem po mieście z tooakim bananem na pysku - tylko dla zabawy - a potem zacząłem męczyć Survival (tylko kto wpadł na pomysł strzelających na chodnikach policjantów?! A ten algorytm zarządzający AI gliniarzy to chyba pożyczyli z DESTRUCTION DERBY:). (...) Liniowość fabuły mi nie przeszkadza, ale nie potrafię zrozumieć, czemu na bazie trzech tak pieczołowicie wykreowanych miast stworzono tak małą ilość misji w trybie fabularnym? To jakby ogromny basen napełnić wodą po pas. Podejrzewam, że brakło nie tyle inwencji, co cut-scenek łączących fabularnie całość (nowiastem, "filmiki" są nudne jak flaki). Ach, wielka szkoda. (...) Lubisz cztery koła, wielkie miasta, "zadymy", jazdę motocyklem na jednym kole - łykaj grę. Ocena mocno subiektywna (trudna, skompromitowałem się), ale nie dam niższej, bo bawiłem się pysznie, zresztą, chyba nie tylko ja. [sciera]





Ocena: 8



Kontrasty. To cecha charakterystyczna DRIV3Ra. Z jednej strony świetne misje "samochodowe", z drugiej - słabe "łazono-strzelane". Z jednej świetnie zrealizowane pod kątem architektonicznym miasta, z drugiej - momentami grafika-pada.

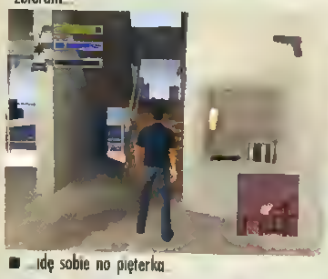
odmawiałem "zdrowaśki" i prosiłam Stwórcę o łaskę Gdy płyta zakręciła się w czytniku konsoli, łyknąłem zapobiegawczo końską dawkę prozacu, co by emocje przygasić To, co ujrzałem w Miami, okazało się przyczkiem w nos słabe tekstury, mało imponujący framerate Podsumowując, pierwsze wrażenie niezbyt pozytywne Jako że juz pierwsza misja wciąga Gracza w wir wydarzań, nia skupiłam się na mieście jako takim, jeno ne ocenie faktycznej grafiki Dopiaro z czasem, łykając kolejne misje docenilem walory nowego DRIVERa Z grubsza tekstury są miama, szczególnie w wersji na PS2 Niestety, w taj kwestii programiści nie wycisnęli siódmych potów z Czamuli więc graficy nie mogli się popisać Na Xboxie tekstury i rozdziałka wypadają nieco lepiaj, choć nadal daleko im do poziomu dającego podstawy do zachwycania się nimi Jednak to, co zasługuje na najwyższe noty, to architektura miast. Są one zaje**ście naturalne i zróżnicowana głównie za sprawą charakterystycznych obiektów, momentami konkretnie "skomplikowanych", i pięknia jako takiego (niektóra obiekty można zwiedzać tj. np wybrane garaże, ale i coś większego - stadion) Co się tyczy "naturalności" - w moim odczuciu nawet molochy z GTA III oraz VICE CITY wypadają pod tym względem blado, dotyczy to również np Londynu z THE GETAWAY Temat sprawiający iż odechciewa mi się wszystkiego, to ten zahaczający o framerate Niestety, ten tytuł nie słyszał nigdy o pojęciu "jedna ramka" Z założenia gra wyciąga nia więcej jak 25 FPS-ów, co i tak należy uznać za sukces W newralgicznych miejscach i momentach, gdy na ekranie sporo się dzieje animacja kompletnie siada - konsola generuje niemal slideshow (na X-ie można się czasami popłakać) Za przykład niech posłuży misja, notabene interesująca, wręcz "rozrywająca", w której siedzisz na pace mini vana i ostrzeliwujasz goniące za Tobą samochody policyjne



■ Skąd mam kasę na taką chałupę? A, złam zbieram...



■ Roboto jest na miejscu. Na więc tak jak widzę przez okno w kuchni, ze podjeżdża radiowóz, to..



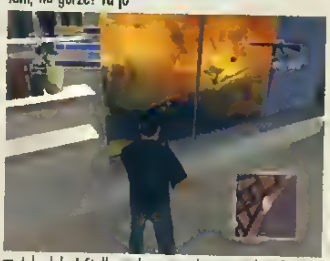
■ ...idę sobie na pięterka



■ Stamtąd dobrze widać okolicę. Widzicie mnie, tam, na górze? Ta jo



■ A teraz wyciągam narzędzia i... Srutututu!



■ Jebudubu! (tylko żeby mi szyby nie wyleciały z okien ba w grze nie widziałem "szybowco")



■ /Replay/ Prawda, że ładnie?



■ No i 800 kila złomu mam przed domem.



■ Taranowanie stolików i innych pierdoł na paboczu jak zwykle "rabi", ale do poziomu MIDTOWN MADNESS 3 czy WRECKLESS, DRIV3Rowi doleka

lub oprychów (operujesz tylko i wyłącznie celownikiem, niczym w rasowych "strzelnicach" od SEGI lub NAMCO) - karabinem lub granatnikiem. Niby przedefiniowane zostały trasa przejazdu i zachowania samochodów policyjnych a jednak animacja potrafi chrupnąć aż niemiło "Dropy" są zatem na porządku dziennym i trzeba nauczyć się z nimi żyć Aliasing Hm, występuja na obu systemach Pop-up również dołuja samochody oraz latarnie wyskakujące na jezdni zbyt blisko "kamery" - jest to szczególnie uciążliwe, gdy napiara się na szybkim motorze Ogromnym plusem na korzyść wersji xboxowej jest fakt, iż - z uwagi na większą moc obliczeniową - ciągnie konkretniejsze efekty oświetleniowe odbicia na samochodach (również PS2, ale słabsza) oraz powierzchni asfaltu robią pozytywne wrażenie Na obu platformach oszałamiająco wypada za to tryb Slow Motion, dostępny w dowolnym momencia, regulowany analogowo - w zależności od siły przyduszania przycisku Bawiąc się tymza można popaść w pozytywną paranoję Aha, modela samochodów prezentują się poprawnie

To, co mnie urzekło w D3, to klimat. Klimat filmowy, niezwykle poważny, wyraźnie podkreślony za sprawą świetnych, renderowanych filmów (FMV) pojawiających się pomiędzy poszczególnymi misjami Wprawdzie obiekty nie

Czytelnicy o grze:

Oto wybrane opinie Czytelników PSX EXTREME nt. gry DRIV3R (stosowny temat założony zawczasu na łamach Forum Dyskusyjnego strony www.psxextreme.pl):

(.) Model jazdy samochodem, chociaż bardzo przyjemny (świetne misje samochodowe), nie uratuje całej gry, która w innych aspektach wypada dość blado. Niestety sterowanie postacią zupełnie mi nie podchodzi, grafika nie powala (chociaż dorysowywanie obrazu), a i animacja potrafi niezle szarpnąć. Zmarnowany potencjał? Nie do końca, ale mogło być lepiej. (. .) Casper

(. .) Gra nie jest najgorsza, ale to miała być ekstra liga i wielka wymiatacz, a nie jest (...) Danio

(.) Celowanie jest kolejnym minusem tej gry. Mimo dużej ilości błędów gra jest dobra, jednak nie jest to to, na co czekałem :() Kamsoft

(...) Grywalność na bardzo wysokim poziomie, w dużej mierze za sprawą ciekawych misji - Undercover, lecz sama przejażdżka dostarcza już nie lada radochy, czego niestety nie można powiedzieć o "kulawym" sterowaniu Tannerem! (..) Sojer

(..) Wszyscy liczyli na pogromcę VICE CITY, a tu stary, dobry DRIVER, tylko że z rwąca animką i dorysowującym się otoczeniem. Do tego tyle bugów .. Dobrze, że chociaż misje dają radę, podobnie jak kmksy. (..) TekA

(.) Słabe "misje chodzone" nadrabiają "misje jeżdżone", bardzo dobra fabuła i dobrze dobrana muzyka.. Grę [illegible] jedynie [illegible]

liczne bugi, którm spotykamy "w mieście".. ATARI ani mnie nie zaskoczyło, ani zawiodło.. (.) SiKi

(.) Świetna giera. Porządna sekwencje jazdzone, filmowość, zarypiste zniszczenia. Ale animacja przycina, że hej! Poza tym zwalone sterowanie chodzącym Tannerem i mierne sekcje chodzono-strzelane. Ale niektóre misje.. ach... marzenie (..) Freek

() Do gustu przypadł mi świetny model jazdy oraz interesująca architektura Stambułu i Nicei (no i niezłe FMV). Co mi się nie podobało? Drętwota sekcji chodzonych, inteligencja przeciwników oraz oczywiście masa bugów wynikająca z niedopracowania tytułu. (.) Łukasz





■ Stopien odwzorowania zniszczeń, można przetestować z karabinem na zakorkowanym skrzyżowaniu (korek można utworzyć samemu.) No i co, fajne złomowisko, no nie?



■ Ściera jak ktos mi zrzędzi, że DRIV3R ma okropną grafikę, to mam mu ochotę dać w nos Chyba jestem samochodowym fetyszystą, bo mógłbym jeździć po mieście całymi dniami i podziwiać konstruowane przeze mnie dzwony Takie, jak ten.

zostały wymodelowane pieczołowicie niczym w "FF The Spirits Within", jednak realizacja, poszczególne ujęcia dynamiczne akcje a i te prezentujące brudne porachunki maficsów - ryją beret Na uznanie zasługuje również profesjonalnie zrealizowany "voice acting" Postaciom głosu użyczyły takie znakomitości jak Mickey Rourke, Ving Rhames, Michelle Rodriguez oraz Iggy Pop Tanner z kolei mówi głosem Michaela Madsena znanego m in z filmu "Wściekłe Psy" oraz serialu emitowanego onegdaj przez stację TVN - "Mściciel" Z rozmachem opracowano również ścieżkę dźwiękową Muzyka współgra z akcją, zaś wszelkie odgłosy są niezwykle sugestywne Ryki silników zsamplowano bezbłędnie (w przypadku ciężkich wozów można z powodzeniem wychwycić, iż pracują w nich jednostki diesłowskie), a pisk opon niezmiennie sprawie, Iz na wiosach jezą się wiosy Szczególne dobrze pracuje subwoofer - dudni aż miło (Xbox supportuje DD5 1)

SMACZKI - ZABAWNE I RUBASZNE

Na temat fizyki napisano już na łamach PE niemal wszystko I rzeczywiście zgodnie z obietnicami ten element gry ryje berety Samochody sypią się w mak, gubią maski, drzwi, zderzaki itd. Gdybym miał się do czegoś przyczepić wskazałbym na grawitację Ot, fury zbyt łatwo odrywają się od podłoża w efekcie czego nawet skok z hopy przy małej prędkości kończy się krótkim lotem Wyraźnie czuć, że samochody są nieco zbyt lekkie Przy okazji, wzorem CRAZY TAXI możliwe jest przestawienie ciężarówki małym samochodem osobowym, co w rzeczywistości nie jest łatwe, hihihe! Po wskoczeniu postacią na maskę - furą lekko resoruje, co wytrawnych entuzjastów aeni może doprowadzić do szczytowania. Wreszcie samochód może dachować! Z wywróconego wehikułu Tanner się wyczołguje Analogicznie, podczas skoku też można "wysiąść" co bawi jak cholera Samochód zostawiony na podjeździe zjedzie w dół a jeśli odpowiednio mocno przydzwonisz w jakieś auto, po czym postanowisz z niego skorzystać - nie zdziw się jeśli z wnętrza wyciągniesz trupa Liczni cywile posiadają broń więc nieraz wyciągając kogoś z fury za fraki zdarzy się iż w ramach obrony własnej skorzysta z pukawki. Samochodom można przestrzeliwać opony, natomiast w przypadku tych z silnikiem z tyłu - należy strzelać w tył właśnie aby doprowadzić do eksplozji Model jazdy zachował swój najważniejszy etut jest mocno "poślizgowy" nastawiony na maksimum radochy Fury nie zostały opatrzone licencjami ale mnie to nie zrąbi Naliczyłem 61 grywalnych pojazdów ale z pewnością to nie wszystko co D3 ma do zaoferowania (np wózek widłowy nie zalicza się do podstawowego wachlarze jur nie wspominając o tramwaju czy naczepach do TIRa)

"ALE O TYM PÓŹNIEJ"... CZYLI KRÓLESTWO BUGÓW

Mimo ze ta gra była tworzona przez ładnych kilka lat, posiada masę niedorobek, pieszczotliwie zwanych bugami Pomijając aspekty stricte techniczne największy mankament stanowi detekcja kolizji w szerokim tego określenia znaczeniu Najgorzej wypadają one w przypadku misji "chodzonych" Tanner może się zablokować dosłownie wszędzie wychodząc z samochodu pokonując krawężnik a już nie daj Boże wskakując na jakiś większy obiekt Np. ja nie raz byłem zmuszony zresetować konsolę po tym ja koleś zablokował się na motorówce po odstąpieniu od steru, zamiast zejść z pokładu, zablokował się na dobre na jej schodkach Ile razy wpadłem w kipiel, zamiast stanąć na dziobie, czemu towarzyszyło gromkie bluzganie z mojej strony, nie sposób zliczyć Kolejne wyzwanie stanowi praca kamery - momentami nic nie widać, choć ze scenariusza wynika inaczej,) Misje "samochodowe" też nie są wolne od przekrętów Mianowicie, kilka razy, stawiając czoła niezwykle trudnemu pościgowi, zaliczyłem zonka wskutek bardzo bardzo mocnego dzwonu w krawężnik. Przy czym huk i zniszczenia samochodu były takie jakbym został staranowany przez pociąg Często zdarza się również, że samochód o coś zahacza, choć nie wiadomo o co Z uwagi na skromną ilość stron przeznaczonych na niniejszą recenzję nie wspomnę zatem o takich pierdołach, jak ludzie spadający ni stąd, ni zowąd 'z nieba" Czasami ze śmiechu można trupnąć padem ew walnąć padem o ścianę - w przypływie rozgoryczenia Przy okazji, sceny śmierci mogłyby być pokazywane dzieciom, bez żadnych obaw Skasowany przeciwnik upada na glebę, jeśli jednak w pobliżu znajduje się jakiś obiekt, to wstaje, upada, wstaje i upada Boki można zrywać

OSTATNIA ĆWIARA I DO DOMU

DRIV3R to niewątpliwie jedna z najbardziej wyczekiwanych gier bieżącego roku, a'la HALO 2 Tytuł totalnie zjechany przez zachodnie serwisy Średnia ocen waha się na poziomie ok. 6 "oczek" w dziesięciostopniowej skeli przy czym zdarzyły się nawet takie kwiatki jak ocena 3/10 (www eurogamer net)! Mistrzostwo świata Doszło do co najmniej śmiesznej sytuacji, w której wszyscy równo po grze jedą, nierzadko nawet nie widząc jej nawet na oczy "Kolega mówił, że ta gra jest do bani, a on się zna, więc ja również uważam, że jest do bani ' Naturalnie kolega-znewca nie widział gry na oczy, jeno posiłkował się opiniami z Internetu Kwedratura koła, znaczy się W praktyce wygląda to tak, że Gracze mający do czynienia z D3 oceniają ją wysoko (uogólniając) a nie mający tej sposobności - wieszają na niej psy Paranoja! Idiotyzmy jakies!!! >>Czy D3 jest rzeczywiście tak słaby jak "wszyscy ' mówią?<< - dostając podobne pytania małem lub za sprawą Gadu-Gadu po

■ Obawialismy się o fizykę i model jazdy "dwoch kół". Niepotrzebnie





prostu łapska mi opadały Zgadzam się z opinią, iż D3 nie jest tytułem na miarę oczekiwań, ale w swojej klasie nie ma konkurencji. Bo to jest klasa DRIVERa, a nie GTA Misje "chodzone" można potraktować jako dodatek do samochodowej wyżywki ew - w ostateczności - jekby ich w ogóle nie było Wracając do "ostatniej ćwiary" - już widzę talerze lecące w moją stronę, ciskane przez rozeźlonych Czytelników którzy naczytali się bzdurnych tekstów w Internecie Ale tak to już jest, że nie każdy "szewczyk" musi być "dratewką" Ja DRIV3Rowi mówię sakramentalne "tak" Nie można wykluczyć, a nawet należy przyjąć z dużą dozą prawdopodobieństwa, iż REFLECTIONS wstuka kolejną część tej nieco "upośledzonej technicznie" serii, ktora - mam nadzieję - zostanie doprecowane w każdym calu () D3 to o tyle specyficzny tytuł, iż nie sposób wystawić mu reprezentatywną ocenę końcową Dlatego lepiej jeśli w tym przypadku zegrasz sam i skontrontujesz tę recenzję ze swoimi odczuciami oraz wymaganiami Uprzedzam jednak, ze np. półgodzinna sesyjka nie da Ci, drogi Czytelniku, obrazu tego tytułu. Jako całość stanowi świetną przygodę, natomiast poszczególne misje wyrwane z kontekstu mogą Cię niemile rozczarować Dziwnym trafem niemal całe ciało redekcyjne dobrze się bawiło z D3 i nikt nie zamierza wystawiać niższych not z uwagi na wiele kontrowersji, jakie ma prawo budzić ten produkt - zabugowany, niedorobiony ale jakze rajcujący! Oto moja, jak najbardziej subiektywna, ocena. □

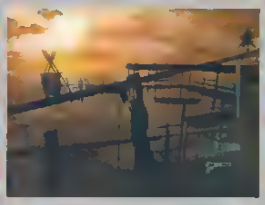


Użyto screenow z wersji PS2 [S bo w taką głównie grałem i jakos żyję.]

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Producent **Ubisoft**
Gatunek **Skradanka**
Ilość Graczy **1-4 playara (online), 492 kb**
Plusy: kilka dodatków, multiplayer
Minusy: loadingi, cięcie w oprawie

Fisher po raz drugi przesiadł się z Xboxa na PS2 I od razu mówię - konwersja znów cierpi na podobne cięcia, jak miało to miejsce w przypadku pierwszego SPLINTER CELL Uświadczysz tu więc duzo częstszych doładowań kolejnych partii poziomow, co obniza nieco jakość rozgrywki (wymuszone przestoje) Ponadto graficy obcięli część



efektów związanych z dynamicznym oświetleniem (+rozmazania i poświaty), ale morze nadal ma zawodowo opracowaną taflę, dzungla kusi uginającą się roślinnością, a i motywy pokroju światła padającego na ruchomą siatkę udało się wrzucić. Wywołono minimalną liczbę zbędnych obiektów, w kilku miajscech zmieniono nasycenie między granicą cienia i terenu oswiatlonego (mniej płynnie w



siebie przechodzą) Tak czy siak, jak na grę na PS2, PANDORA TOMORROW wygląda naprawdę dobrze A za przy konfrontecji z pierwowzorem wyraźnie traci, to juz inna sprawa Z usprawnian natomiast pojawił się nowy sposób rozbrajenia ładunków-pułapak a takze dodatkowa sekcja z uzyciam linki w misji w Indonezji. Do tego po kazdym levelu pojawiają się teraz statystyki podsumowujące sposób Twojej gry Wporzo W sumie więc PANDORA TOMORROW to naprawdę kawał świetnej skradanki na PS2 Tym bardziej, ze tryb multiplayer (te same mapy do 4 graczy przez net) pozostał bez zmian, rozwalając zespołową gonitwą typu "straznicy-włamywacze" Polecam [Myszaq]

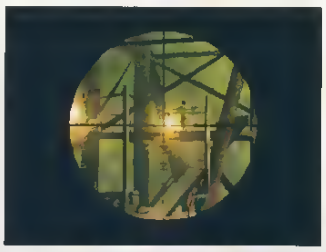
Ocena: 8+

30 lipca wychodzi PALowa wersja gry na GameCube a, która zapewne nie będzie odbiegać wykonaniem od wersji na PS2.

Shadow Ops: Red Mercury



Zaczyna się ostro Helikopter zrzuca oddział amerykańskich żołnierzy w samym sercu miasta Powiew generowany przez wirnik maszyny powoduja, Iz onantacja jest utrudniona, porozumiewają się zatem za pomocą gestów i ekstremalnie głośnych okrzyków Wśród nich znajdujesz się Ty - kapitan Frank Hayden. Miejscowi bojowkarze naparzają zewsząd czają się ze węgłami, co mniej zaprawieni w boju walą "na kamikadza", domorośli snajperzy czają się na dachach i wyzszych kondygnecjach budynków, jeszcze inni znajdują funkcjonalne kryjówki i sprytnia się ostrzeliwują, np wystawiając tylko broń i grzejąc na oślep Po rozprawieniu się z petelachami, odbiciu zakładników i wcieleniu kilku pomniejszych patentów, masz mozliwość obejrzenie wstawki FMV, w której wyjaśnione zostają meandry fabuły. Główny Zły wykrada ładunek, co by namieszać w środowisku dygnitarzy i rzucić cień na globalną stebilizecję Tytułowy Red Mercury to ładunek nuklearny (jakaś tem substancje, blebla) o sile tak ogromnej, ze wybuch w Hiroszimie przy generowanym przez niego był niczym pierdnięcie pijanej myszy A później retrospekcja - masz 6 miesięcy (hłahle!), aby zapobiec tym wydarzeniom



25 misji - właśnie tyla developer (ZOMBIE) upchał Ich do gry Zwiedzisz zatem szmat świeta, eksterminując setki żołnierzy i terrorystów, odwiedzając m.in takie zakątki, jak skąpany w śniegu Kazachstan, Kongo (dzika dzungla), Bliski Wschód, a nawet Paryz Misja zostały opracowana z finezją, dzięki czemu nie sposób się nudzić sabotaz, ostra i zdacydowana interwencja, skradanka, support, askorta Nie licz jednak na niczym nieskrępowane rajdy z giwarą w dłoniach, grzejąc non stop i krzycząc To nie jest kolejny DOOM lub UNREAL - co to, to nie! Jeśli juz na siłę szukać punktu odniesienia, smiało mozne rzec o pozycjach a'la SWAT GLOBAL STRIKE TEAM lub CONFLICT DESERT STORM 2 Tu liczy się przede wszystkim grupa wespół z towarzyszami osłaniacie się nawzajem i stewiacie przemyślane kroki, zewczasu rozeznawszy sytuację Warto strzelać w beczki, które eksplodują z hukiem, wykorzystywać momenty, w których wrogowie przeładowują magazynki, a i koncentrować się na headshotech (lakarstwo na ból głowy) Wrogowie są z założenia przebiegli, potrafią odrzucać granaty, kuceć bądz kluczyć wężykiem, przagrupowywać się, aczkolwiek az roi się od idiotów, których ulubioną zabawą jest bezpośrednia wymiana ognia z odległości 5 metrów (z pomocą przychodzi Melee Attack - kolbą w pysk) Do Twojej dyspozycji oddano oktepane rodzaje broni, takia jak karabin, snajperka, shotgun, CKM, malańStwo z tłumikiem, granaty (równiez oślapiające), ew. cięższy sprzęt - RPG Pod lewym Tnggerem dostępny jest klawisz odpowiedzialny za "przyczajkę" - trzymając go, gałką analogową masz sposobność płynnago wychylania się w dowolnym kiarunku

Co wkurza, to absolutna liniowość. System zabewy został tak skonstruowany, iz na poszczególnych etapach zabrekło Checkpointów, więc po przyjęciu ołowiu musisz zaczynać od początku, A jeśli juz, to mozesz się ustawiać w strategicznych punktach ze 100-procentową pewnością, że kazdy jeden przeciwnik wyskoczy w tym samym miejscu Inna sprawa, ze misje są atrakcyjne, choć brakuje im przytupu. Oprawa graficzna nia zachwyca (widać, ze gra byłe tworzona "pod PC") o ile misje w terenie zebudowanym wypadają zjadliwie, tak np w dzungli orientacja jest utrudniona (np trza się wpatrywać, gdzia wiedzia ścieżka). Świetnie opracowano za to dźwięk - certyfikat THX robi swoje (DD5 1), a i wszelkie sample orez klimetyczna muze budują nastrój. Słowa uznania należą się również za rezyserię rendarowanych filmow. Multiplayer mocno rozbudowano tryb kooperacyjny dla 2 Graczy na Splicie (10 misji), Daathmatch (4 Graczy lub 8 po LINKu), Xbox Live! (10 map).







SHADOW OPS RED MERCURY to klimatyczny tytuł, ktory dał mi sporo radości Jak juz wspomniałem, brakuje mu kopa, lecz wielbiciela gatunku powinni zwrócić nań uwagę Polacam □

WERDYKT HIVe

ATARI	STRZELANINA
6	8
7	

7

Strzelanina FPP, jakich ostatnimi czasy niewiele. Długa i wciągająca, nie "na hora".

PLUSY	MINUSY
▲ kombinujący przeciwnicy	▼ liniowość
▲ zajmujące i zróżnicowane misje	▼ względnie słabe wykonanie
▲ wstawki FMV i dźwięk	▼ brak krwi i spływających mózgów;)

OCENY: 1-4 GRACZY, 8 GRACZY SYSTEM LINK, XBOX LIVE!

Klimat ciężkiego więzienia nigdy nie był jeszcze tak sugestywny. Ktoś czymś nandluje, świr przewraca się, wykrzykując, że pół ptaków członkowie gangów szykują akcję, ktoś się modli, ktoś jara szlugi...

THE CHRONICLES OF RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

"Nie wpadłeś tutaj na ciepłe pączki.. Nie trafiłeś z konkursu na najgłupszy wyraz twarzy... Nie wysyłałeś nawet sms'a... Na przywitanie zamiast stada hostess czekał chłód i pył unoszący się w powietrzu. To miejsce przesycone było strachem, krwią i zwierzęcą brutalnością. Przesycone śmiercią. I właśnie dlatego tak bardzo Ci się podobało."

Witaj w Butcher Bay. Witaj w skórze Riddicka. Przed Tobą przeprawa przez najgorsze bagno tej części galaktyki - skomplikowany system więzień, kopalń, hal, obozów i doków. Ale nikt nie obiecywał, że będzie łatwo. Szczerze powiedziawszy, to nikt nic nie obiecywał. Kryminalistów Twojej klasy co najwyżej wali się tutaj w ryj. Metalową pałą. Jak to Twojej klasy? Nie wiesz?! Sprawdź zatem klimatyczny horror s-f "Pitch Black". Tam Riddick pojawił się po raz pierwszy - za sprawą grającego go Vin Diesela. Koło od tego czasu zrobił karierę i właśnie zaatakował amerykańskie kina w sequelu pt. "The Chronicles Of Riddick". Od razu wakoczył też w grę, która... tu uwaga... przedstawia wydarzenia mające miejsce jeszcze przed historią z "Pitch Black" (a więc jakieś 6-7 lat przed "Kronikami..."). I tak oto, trochę zawile, THE CHRONICLES OF RIDDICK. ESCAPE FROM BUTCHER BAY pojawiło się na Xboxa. A zatem, jak wspomniałem, witaj w Rzeźnickiej Zatoce.

Klimat, ciężki i brutalny, chwyta bardzo szybko. Praktycznie od początku przygody. Widok FPP mocno go potęguje... Uczucie kiedy zostajesz dostarczony do jednego z najbardziej strzeżonych więzień, powoli wchodzisz w jego czeluści, łykasz numer identyfikacyjny i wreszcie trafiasz do celi, powoduje lekkie drganie palców. Zapewniam. A później zaczynasz zaznaczać swoją osobowość w tym zdegenerowanym świecie. Skoro wyglądasz jak Vin Diesel i mówisz jego głosem - to masz co zaznaczać. Szybki spacer po brudnych, odrapanych korytarzach, zlokalizowanie głównego placu i... Więzienna hierarchia, lokalni oprawcy oraz podział na gangi mocno wchodzą Ci w drogę. Wystarczy zamienić kilka słów z kręcącymi się tu oprychami i od razu dostajesz zlecenie. Trzeba rozwalić wyznaczonego łebka. W końcu to paka, a nie ogródek ze storczykami. Jeśli zrealizujesz żądania, dotrzesz do coraz wyżej postawionych kryminalistów, dowiesz się, kto może załatwić tutaj broń, a nawet przechytrzysz strażników. Nie obejdzie się też bez zamieszek, czy pułapek, kiedy w ciasnym pomieszczeniu zamknie się z Tobą kilku spasionych przyjemniaczków (mydło jakoś w tych futurystycznych czasach zabrakło). Riddick jednak ma od czegoś te swoje łapska... I bynajmniej nie chodzi mi o origami.

"W Butcher Bay rozmawia się na dwa sposoby - najpierw z pięści, a później z kastetem. To uniwersalny język. Nie znalazł się tu jeszcze nikt, kto by go nie zrozumiał."

O ile podejście do dowolnego kolesia i zadanie mu prostych pytań w trybie FPP nie powinno nikogo dziwić, o tyle walka wręcz nie jest już tak często spotykanym patentem. Podobnie jak w BREAKDOWN widzisz tutaj swoje łapska, możesz blokować lub wyprowadzać uderzenia. Przycisk ciosu + wychylenie prawego analoga i waliaz delikwenta prosto w ryj, upercutem na szczękę, z zamachu w żebra... Combosy same układają się w brutalną miódkę. Wygląda to rewelacyjnie, tym bardziej, że na ciele obijanego bolka pojawiają się sińce i rany, a krew ślicznie bryzga na otoczenie. A co powiesz na skręcanie karku (od tyłu), kontrę albo podejście do strażnika trzymającego broń, pchnięcie jego lufy tak, by wbiła mu się pod brodę i pociągnięcie za spust? A to zaledwie początek...

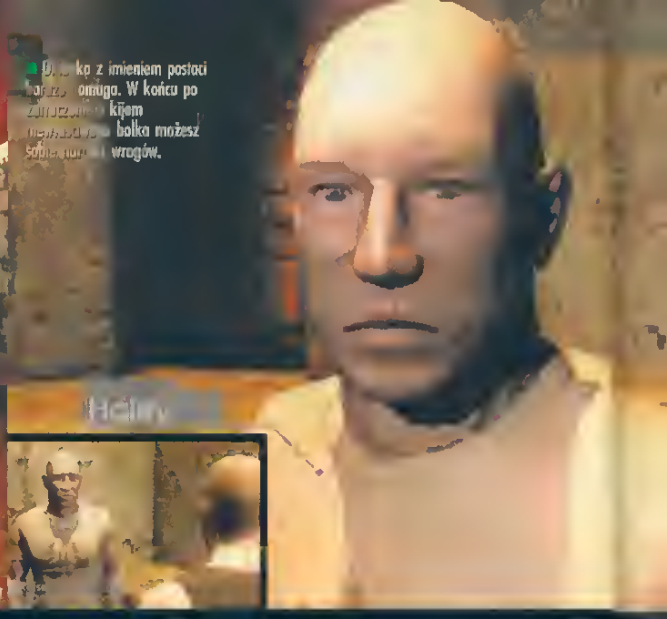
Jak na każde, porządne więzienie przystało, taki i w Butcher Bay kupisz od cwaniaczków spod celi różne, przydatne zabawki. Chociażby kastet, kawałek ostrza, bejsbol, czy pistolet obezwładniający. Dźganie lokalnych grypsiarzy, tudzież kopanie leżących (sparaliżowanych ładunkiem) kiawiszy, podkręca adrenalinę. Wprawdzie zdarzy się pomóc komuś z pracujących tu bydlaków (np. odnaleźć okulary), ewentualnie go przekupić, ale przeważa raczej brutalne prawo pięści. A to dosypiesz trucizny kolezce mającemu więzienne długi, a to wdasz się w płatne bójki, a to skombinujesz bombę, czy np. przedostaniesz się na salę chorych, masakrując sadystycznego strażnika (pacjentów też, przy okazji). Tak się bowiem składa, że broń palna nie jest tu wcale łatwo dostępna (każdą weryfikuje DNA właściciela), więc bezpośrednia



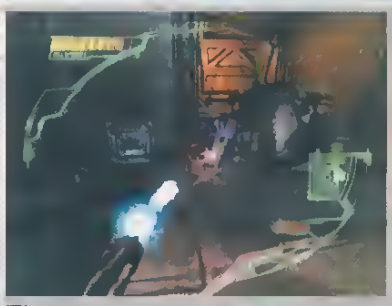
Wymachy rękoma prezentują się bardzo naturalnie. Kamera lekko lata na boki, czuć bujanie ciałem, siłę ciosów... A później Riddick dźgnie zwłoki.





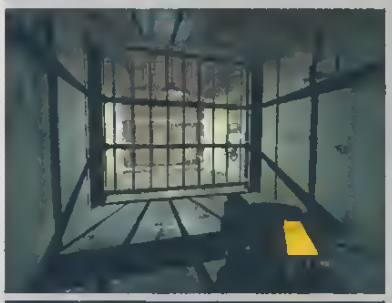


Riddick to twardy kolo o łysej pale, ciężkiej ręce i takim samym charakterze. Lubi zabijać. W Butcher Bay aby przetrwać, trzeba być złym. Aby stąd uciec, trzeba być najgorszym.





■ Pole światło rzucone przez latarkę wygląda rewelacyjnie Cienie, kontury, odbicia od powierzchni Ktoś się przyłożył





Najpiękniejsza gra na Xboxa!!!



Zdecydowanie. A skoro na X-a, to siłą rzeczy na wszystkie konsole. Słowem: najpiękniejsza gra w historii! Rewelacyjne efekty (m.in. filtr towarzyszący skrodaniu), doskonałe tekstury, świetnie wykonane postacie. Zmysł designerski już tak nie uderza, ale również jest fachowy. A grafika to tylko czubek góry zachwytów! Świetny, filmowy klimat. Fabuła niezbyt oryginalna, ale można się weń wkręcić - Riddick to kawał mocnego chłopa, rzuca mięsnymi tekstami na lewo i prawo, nie ma respektu dla nikogo. Rewelacyjny w swej prostocie system walki na pięści. Fachowo odwzorowano wygląd krwi - nie jest "mokrą" teksturą. Jest... po prostu krwią! Nie sposób nie wspomnieć o stricte przygodowych patentach podczas pobytu w więzieniach, świetnie podłożonych głosach, umiejętnie dobranej muzyce. W RIDDICKa nie grałem - ja RIDDICKa chłonąłem. Dawno nie bawiłem się tak dobrze przy FPP, zwłaszcza że gra jest upstrzona cechami wyjętymi z innych gatunków. Wielkie brawa dla VIVENDI! [koso]

Ocena: 9-



masakrowanie przeciwników wejdzie Ci w krew. Przynajmniej do czasu, gdy nie dobierzesz się do kompulera kodującego spluwy.

"W ciemności, wśród rozrywanych ciał, znajdziesz swoją drogę. To nie Ty powinieneś bać się tego miejsca. To miejsce powinno bać się Ciebie."

Broń palna cholernie kręci, tym bardziej, jeśli przez dłuższy czas nie będziesz miał do niej dostępu. Bieganie po ciemnych korytarzach ze strzelbą i włączoną latarką (genialne oświetlenie, załamania, odbicia na metalicznych powierzchniach), odnalezienie prototypowego karabinku, czy ciężkiej obrotówy (wizg urywa głowę) to momenty, w których dasz upust furii. Gwarantuję. Tym bardziej, że Twoje losy toczą się w mocno wkurzający sposób - co rusz trafiasz do bardziej rygorystycznych, mroczniejszych i położonych głębiej więzień, co rusz klawisze myślą, że mogą bezkarnie Cię ustawiać. Ale do czasu... W pewnym momencie znajdziesz się za sterami kroczącego mecha (fizyka ruchów, uczucie bezwładności to mistrzostwo) i dopiero wtedy pokażesz prawdziwą jatkę! Najbardziej jednak ostra wymiana ognia, najbardziej zacięta walka wręcz nie zamyka zakresu umiejętności Riddicka.

Czajenie się w niedoświetlonych korytarzach, przemykanie za plecami, polowanie na żołnierzy sprawdzających okolicę... To również duża część rozgrywki w ESCAPE FROM BUTCHER BAY. Skradanka, tyle że w ujęciu FPP! Bardzo udanym ujęciu - powinno odbić się echem. Przyczajona pozycje (sygnalizuje ją klimatyczny, niebieski filtr), bezszelestne ruchy, możliwość natychmiastowego zlikwidowania zaskoczonego kolezki (od tyłu - rękami, ostrzem, bejsbolem...). Do się nawet ukrywać zwłoki etekciarsko ciągnąc je po podłodze! W momencie kiedy zyskasz znaną z "Pitch Black" opcję widzenia w ciemnościach, całość naprawdę pięknie się skomponuje. W mroku zaczniesz swój krwawy, potężny pochód. Zmiana perspektywy i samych kolorów (toaletowa poświata) skutecznie podkręcą klimat.

"W Butcher Bay nie wyglądasz. W Butcher Bay nie mówisz. W Butcher Bay nie istniejesz. Jesteś tylko kolejnym numerem w kartotece. A numery łatwo się wymazuje."

Zwlekałem z tematem, ale nadszedł czas. Pora to powiedzieć: ESCAPE FROM BUTCHER BAY to najładniejsza gra FPP dostępna obecnie na konsole. Zdecydowanie. Pierwsze uderzenie to jakość tekstur i efekty (z bump-mappingiem na czele), która na nie nałożono! Po prostu poezja dla oczu. Jak tutaj oddano chromowane powierzchnie, drobne pęknięcia w betonie, gładkie kafelki, załamania światła na stalowych płytach, fakturę drewna (bo i takie lokacje, choć dość późno, się pojawiają)! Jak zadbano o szczegóły: pokroju pyłków kurzu unoszących się szybach wentylacyjnych, dynamicznych cieni, latających ciem, fluorescencyjnych cieczy, brudu, krwi oraz zedrapań pokrywających więzienne ściany! To naprawdę trzeba zobaczyć.













▶ Zakazone, więzienne mordy. Od razu widać, kto jest twardym rzezimieszkiem, kto drobnym cwaniaczkiem, kto religijnym fanatykiem, a kto lokalnym dewiantem. Graficy szarpnęli się na świetne modele, udaną mimikę, no i obrazenia pozostające po bójkach. Dialogi czasem naprawdę rozwalają (trafnie dobrano aktorów).



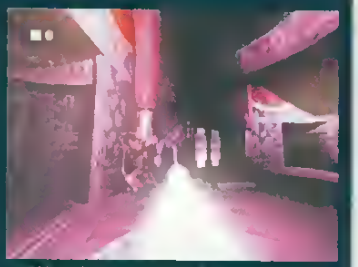
Załuczenie tego obleśnego grubasa to czysta przyjemność (fikot, to ma). Krew, sflaki i rany efektownie pojawiają się po wcześniejszych ciosach (krew bryzga na ściany). A potem gostek pada na ryj (o właśnie teraz) i już nie wstaje. Zwłoki elegancko układają się na wszelakich nierównościach. To się nazywa fizyka trupa!

Drugi, równie potężny strzał przynosi wygląd postaci. Liczba polygonów, szczegółowość oraz mimika twarzy pozwala wydać tylko głuchy syk niedowierzanie. Napotykani kryminaliści to przegląd wykolejeńców i szumowin wszelkiej maści. Kolesie ćwiczą w celach, jarają szlugi, wariują, wznecają zadymy, walczą ze strażnikami. Mam świadomość, że epoko tu skryptowe-

nych zdarzeń, ale mimo wszystko... Kiedy w świetle latarki zobaczysz stwory kryjące się w głębi kopalni, kiedy te zaczną rozrywać żołnierzy, walczyć z ciężkozbrojnym mechem... Nie będziesz miał wątpliwości - graficy tego projektu to geniusze. Do tego ta zaawansowana fizyka całego otoczenia! Eksplozje rozrzucają dymiące się zgliszcza, z szafek realistycznie odpadają drzwi, tłuką się lampy, wspomiki, żyrandole, ciała naturalnie poddają się impetom kul... Co ciekawe - mimo widoku FPP dość często przyjdzie Ci też obserwować własnego bohatera. Developer postarał się bowiem o ujęcia TPP w każdym momencie, w którym uzasadniałby to scenariusz gry. Ot, chociażby przy wchodzeniu po drabinkach, zwisaniu z rusztowań, wszelkiego rodzaju rozmowach, czy odnawianiu energii. Nie ma się w sumie czemu dziwić, skoro postać Vin Diesela oddano z niezwykłą dbałością o szczegóły. Po prostu chciano go pokazać.

Oprawa audio niewiele ustępuje fenomenalnej grafice. Przestrzenny dźwięk (Dolby Digital 5.1) przy widoku FPP powoduje, że klimat rozrasta się na wszystkie strony. Koło w opancerzonym mechu próbujący wytropić Cię między kontenerami, wykrzykujący zniekształco-

nym przez hełmofon głosem, jak bardzo Cię okaleczy... Oddział strażników z latarkami przeczesujących ciemne zaułki, komunikujący się między sobą... Skrzeczące stwory potrafiące biegać po ścianach i suficie... To podkręca rajcowność. Każda z napotkanych postaci mówi też innym głosem, a oprócz Vin Diesela przy nagrywaniu dialogów uczestniczył np. Cole Hauser (aktor z "Pitch Black"), czy raper Xzibit. Profesjonalna robota. W każdym aspekcie.



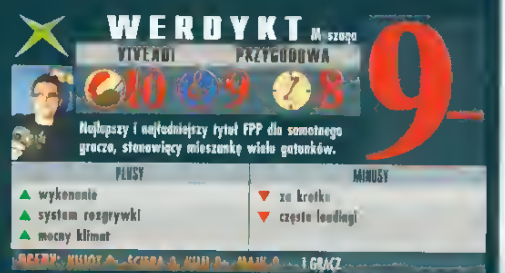
Riddick właśnie aktywował widzenie w ciemnościach. Sugestywnie przedstawiony patent.

"W Butcher Bay nie ma twardych ludzi. Są tylko chwilowo odporni. Z czasem każdy zmięknie. Każdy się złamie. Wystarczy znaleźć tylko jego słabość."

Ściemniałbym ostro, gdybym twierdził, że na całej tej lśniącej powierzchni ESCAPE FROM BUTCHER BAY nie widnieje żadna rysa. Ba! Jest ich nawet kilka. Przede wszystkim irytują krótkie, ale częste loadingi kolejnych partii levelu. Szczególnie wiedy, kiedy trzeba kilka razy przemierzyć więzienny system tam i z powrotem (np. przy ustawianiu walk). Także sam design, architektura plansz jakoś specjalnie nie rozwala - brakuje trochę bardziej rozległych, wielopiętrowych przestrzeni, bardziej zróżnicowanych, unikalnych miejscówek. Całość utrzymano w industrialno-futurystycznym designie i niewiele tutaj mocnych odskoczni. Wiem, że taki już charakter tej produkcji, ale pod koniec scenariusza developer sam pokazuje, że gdyby chciał, to potrafi. No i mertwi też długość gry - około 8 godzin (z dodatkowymi zadaniami). Pozostaje lekki niedcsyt. Pewnie mały multiplayer jakoś podciągnąłby temat...

"Przyszłość? W Butcher Bay nie ma przyszłości. Tu wszystko się kończy. Wszystko."

Zaskoczenie. Naprawdę mocne, naprawdę przyjemne. To właśnie czuję. Ostatnio był Bond, teraz mamy Riddicka. Jeśli tak mają wyglądać licencjonowane produkcje - ja poproszę o więcej. ESCAPE FROM BUTCHER BAY stanowi rewelacyjną mieszankę elementów przygodowych, strzelanych, mordobicie i skradania w nietuzinkowym ujęciu FPP. O efektach i postaciach można pisać elaboraty. Ja powiem jedno - z takim podejściem, z tak posępnym, kozackim bohaterem, to nie może skończyć się na jednej części..., i pewnie nie skończy.□



games WORLD

KONSOLE w super cenie
sprawdź a nie uwierzysz

największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży

markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych

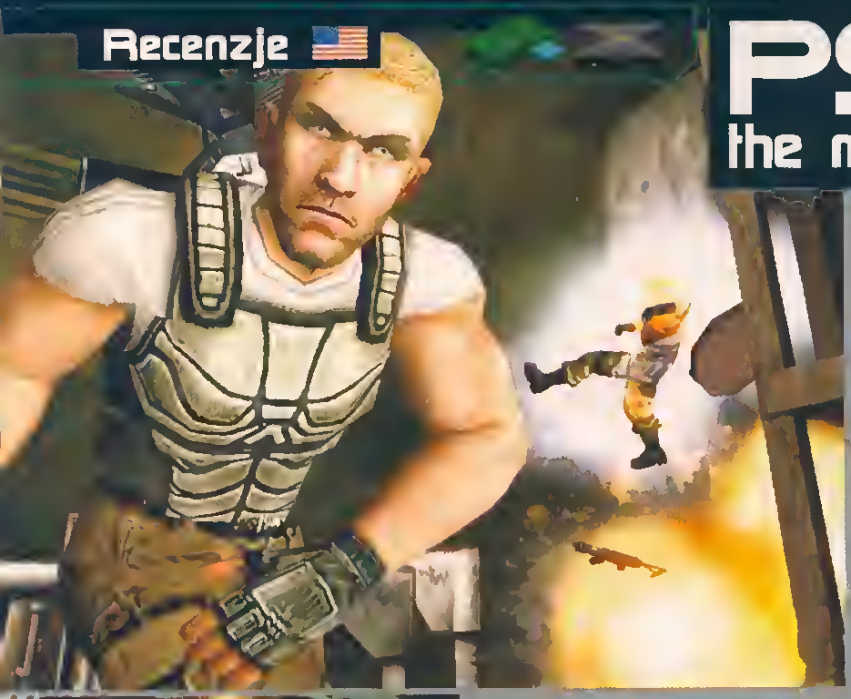
wysyłka GRATIS !

Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00

C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00

NA HASŁO PSX RABAT 5%

PSI-OPS
the midgate conspiracy



owe moce nabywał W tym momencie następuje tutorial podczas którego Gracz zaznajamia się z meandrami sił umysłu Pomysł na wprowadzanie ciekawy nieprawdez? Najbardziej przydatną mocą psioniczną jest telekineza Nick niczym rudowłosa Jean z X-Men potrafi wytężając mózg "chwycic" dowolny obiekt - skrzynię, beczkę, wagon, czy przeciwnika - i utrzymywać go w powietrzu Tu otwiera się cała gama mozliwości - obiekt mozne potraktować ołowiem, rzucić na innego przaciwnika czy tez cisnąć o ścianę Zwłaszcza to ostatnie sprawia radochę! Ciało kolezki efektownie udarza w ścianę plamiąc ją przy tym osoczem Patent doskonały - a przeciez to dopiero pierwsza z mocy Nicka!

Myszaq: A widzisz trzy akapity i PSI-OPS juz Ci się podoba, chyba nawat 'bardzo Przy okazji warto zaznaczyc za ta interektywne wspomnienia nie pojawiają się sporadycznie tylko skutecznie urozmaicają rozgrywkę No i polecam zwrocić wtady uwagę na twarz Nicka - z nią związany jest pewien element fabuły Jaki? Ghe, ghe! W kazdym razie koło wygląda na wrednego gnoja (śmigając w misjach "terazniejszych" ma nawet złemany nos!) To idealnia współgra z charakterem rozgrywki W końcu miazdzenie zaskoczonych wartownikow ciężkimi butlami z gazem, unoszenie ich w gorę i jednoczesne rozpruwanie ołowiem wysysanie im energii z ciał (czachy malowniczo eksplodują) czy tez numer popisowy - kumulowanie ognistych podmuchów - to nie spacer po gumki na stację Jatka jest zdecydowanie ostre, przeciwnicy wiją się i krzyczą latając w powietrzu Fizyka łamanych ciał to najwyzsze polka

Koso: A i owszem, przy czym efekt szmacianej lalki nie jest przesadzony - trafiony delikwent nerwowo gmera kończynami, ale upada fachowo Ciała nie znikają, ba - mozna je sobie pokopac wszak nie ma to jak zabawa w łodzkie pogotowie ze zwłokami! Zresztą interakcja z otoczaniam jest spora Mozna łamać ławki, poboksować z szafkami, no i jest całkiem spore liczbo obiektow które można podnieść za pomocą telekinezy Warto jeszcze wspomnieć, ze oprócz swych mocy psionicznych Nick, jak na twardogłowego madafakę przystało dziurawić potrafi otoczenie ołowiem Spływ jest kilka i raczej nie wykraczają one poza standardowy garnitur ktora spotyka się w grach z tego gatunku (shotgun, karabin maszynowy) W PSI-OPS zdarzają się taz co jakis czas sekwencja skradankowe "Skradankowe' to moze duze słowo, ala Jak Ci się podoba zabawa w podchody? Czy Nick zasłuzył na choćby jadną zieloną lampkę Sama Fishera?



Koso: MIDWAY ma ostatnio niezłą passę - THE SUFFERING czy NBA BALLERS to nieprzeciętne tytuły a i nadchodzący MORTAL KOMBAT DECEPTION do przeciętniaków raczej nia będzie się zaliczał Teraz firma udarzyła z PSI-OPS - i muszę przyznać ze początkowo bylem nestawiony doń sceptycznie, w czym utwierdzało mnie początkowe wrazenie wtorności rozgrywki Do czasu Przy czym nedal upieram się przy stwierdzeniu, za nie jest to gra bardzo dobra - jak uwazasz Ty Myszeq - ale zwyczajnie, dobra Słowko "bardzo" jest dosć istotne ale nijak nie mogę znaleze cechy PSI-OPS, która zmusiłaby mnie do jego uzycia No bo gdzie jej szukać? W fabule?



Myszaq: A ja mogę! "Bardzo' to np jest tutaj laseczka, którą dosc szybko spotykasz Te jej krągłości, mimika usta Gra ma naprawdę przyjemnie dla oka wymodelowane postaci Przeciwnicy (kozaccy bossowie), a juz tym bardziej Twój bohater wyglądają postawnie i ruszają się bardzo naturalnie Ot, zaden tam krzywo biegający Gabe Logan. Do tego sam scenariusz, choć bez rewelacji potrafi wciągnąć Jako Nick twardy, wojskowy dowódca po zaciekłej akcji trafiasz do więziennego obozu złowrogiego syndyketu Chłopaki chcą Ciebia i Twoich żołnierzy poddać praniu mózgu Zaraz jednak po wydosteniu się z cel! zaczynają mieć miejsce dziwna rzeczy (nie zeby wcześniej był piknik - np spasiony murzyn machał w powiatrzu ciężarówką) Zaczynasz słyszeć głosy, przypominac sobie odległe wydarzenia umiejętności, które posiadasz, pewną operację Kopanie w przaszłosci Nicka naprawdę wciąga, a historia (choc komiksowa) ma kilka niezłych zagran i jest całkiem efektownie podana!



Koso: Dla mnie cała ta opowiastka pod tytułem PSI-OPS zginęłaby w otchłani bezpiciowości gdyby nie jeden istotny patent Moce psioniczne Nick ma ich kilka, a na uwagę zasługuje sposób ich zdobywania - w pewnych momentach gry następuje nagły flashbeck i bohater cofe się pamięcią do przeszłości, gdy owe moce nabywał W tym momencie następuje tutorial podczas którego Gracz zaznajamia się z meandrami sił umysłu Pomysł na wprowadzanie ciekawy nieprawdez? Najbardziej przydatną mocą psioniczną jest telekineza Nick niczym rudowłosa Jean z X-Men potrafi wytężając mózg "chwycic" dowolny obiekt - skrzynię, beczkę, wagon, czy przeciwnika - i utrzymywać go w powietrzu Tu otwiera się cała gama mozliwości - obiekt mozne potraktować ołowiem, rzucić na innego przaciwnika czy tez cisnąć o ścianę Zwłaszcza to ostatnie sprawia radochę! Ciało kolezki efektownie udarza w ścianę plamiąc ją przy tym osoczem Patent doskonały - a przeciez to dopiero pierwsza z mocy Nicka!

Myszaq: Dla mnie w tej kwestii PSI-OPS trochę blizej jest do dwoch ostatnich części HITMAN W sumie skradać mozna się przez prawie całą grę ale Znowu dała o sobie znać swoboda oddane Graczom - równie dobrze a przy tym zdecydowanie łatwiej i bardziej widowiskowo jest wpaść z mocną zaporą ogniową narobić huku, zdamoloweć pomieszczenie i pobiec dalej Coz kwestia wyboru Tak czy siak w kilku miejscach developer zmusza do cichej infiltracji I znowu z pomocą przychodzą tutaj moce psioniczne Nick moze bowiem "wyjść z własnego ciała" i rzucić okiem co znejduje się za kolejnymi drzwiami. Widok FPP + rozmazeny, falujący ekran dają niezły rezultat Szwankuje za to ogłuszanie wrogów od tyłu (nie zawsze działa i bywa za aktywuje się normalna walka wręcz), ale sprawa same się rozwiązuje kiedy łykasz wspomnianą juz zdolność wysysania energii z przeciwnika (zamiast ciosu w potylicę mozesz mu zafundowac krwawy mikser w mózgu) W repertuarze jest nawet przejmowanie kontroli nad umysłami nieodpornych ne tan zabieg kmiotków! Ot, po prostu sterujesz wybraną ofiarą strzelając niedawnym kumplom w plecy, tudzież otwierając sobie jakąś zaporę Wejscie w cieło snajpera usadowionego na wiezyczce naprawdę sprawia radochę I powiedz mi teraz Koso ze taka różnorodnosc na polu walki nie tworzy udanego spektaklu ha?



Dizajn przeciwnika zapożyczony z KILLZONE.





Pomimo nieco odmiennych zdań na temat całości, ustaliliśmy z Kosem kilka faktów: gra ma bardzo dobrze opracowaną fizykę, efektownie podaną opcję telekinezy, ciekawy design, a Playman ksywkę "Misio14" na czacie...











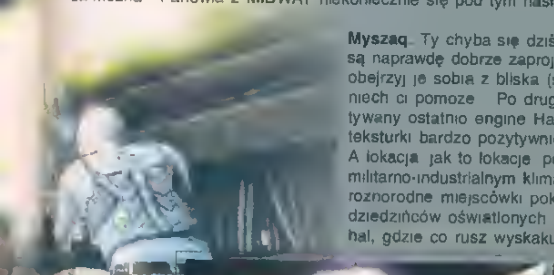
Wijący się w powietrzu przeciwnicy, płonące ciała oświetlające korytarz - to naprawdę piękny widok... I wcale nie "tani"!

Koso: Tworzy, owszem. Fajnie się to ogląda: przy rzucaniu kolezkami o ścianę nadnercza pompują do krwiobiegu mocne hormony... Ale. Zawsze jest jakieś ale. PSI-OPS: jeśli wyjąć całe te psioniczne bajery niewiele ma do zaoferowania. Strzelanka z tego przeciętna, skradanka - też taka sobie. Grafika owszem solidna ale nie ma mowy o masturbowaniu gałek ocznych. Lokacje są wykonane na jedno kopyto, postacie nie zachwycają nadmiarem polygonów, a i denerwuje wiele uproszczeń. Np. jakkolwiek kopnąć ławkę, ona zawsze złamie się w tym samym miejscu. Można marudzę, ale w tym miesiącu ukazał się CHRONICLES OF RIDDICK, który pokazał "za można". Panowie z MIDWAY niekoniecznie się pod tym hasłem podpisują.

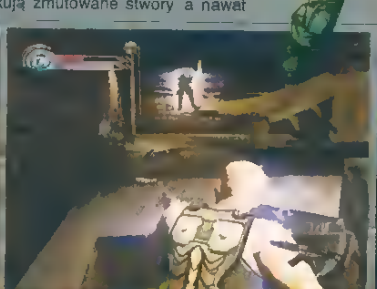
Myszaq: Ty chyba się dziś nie wyspałaś, co? Po pierwsze postacie są naprawdę dobrze zaprojektowane, polygonów im nie brak i lepiej obejrzyj je sobie z bliska (szczegółowość), albo poproś sąsiadkę, niech ci pomoże. Po drugie fizyka tutejszego świata (rozchwytywany ostatnio engine Havoc 2.0), efekty świetlne i wygładzone teksturki bardzo pozytywnie nastrajają. Znów podkreślę: bardzo! A lokacja jak to lokacje: po prostu utrzymano je w określonym, militarno-industrialnym klimacie. Tym niemniej da się tu wychwycić rozmaite miejscówki: pokroju jakichś wodnych przelewów, dziedzińców oświetlonych snopami reflektorów, laboratoryjnych hal, gdzie co rusz wyskakują zmutowane stwory, a nawet otwartych wąwozów czy starego mrocznego cmentarzyska! Chwilami to się z tego ciekawy horror robi - płonące ciała, obleśne, wgryzające się w twarz Nicka robale, wychudły koleś podpięty do wielkiego mechanizmu. Trafisz nawet na pawnych klasycznych dla filmów grozy jegomości. Jakich? Pozostawmy to w tajemnicy.

Koso: No właśnie - tu militana, tam potwory, tu ostra strzelanie, tam skradanka i moce psioniczne. Wydaja mi się, ze znalazło się tu wszystko, co tylko wpadło programistom do głowy podczas pracy twórczej. Wyszła z tego strzelanke, przygodówka, horror, a nawet gra logiczna, bo w niektorych lokacjach trzeba niaźle kombinować (zagadki opierają się z reguły ne konieczności wykorzystania mocy umysłu przez Nicka). Nie do końca do mnia ten misz-masz przemawia. Hej, a Tobie co tam z kieszeni wystaje, to okrągłe? A, to dlatego ta gra Ci się tak podoba ;)

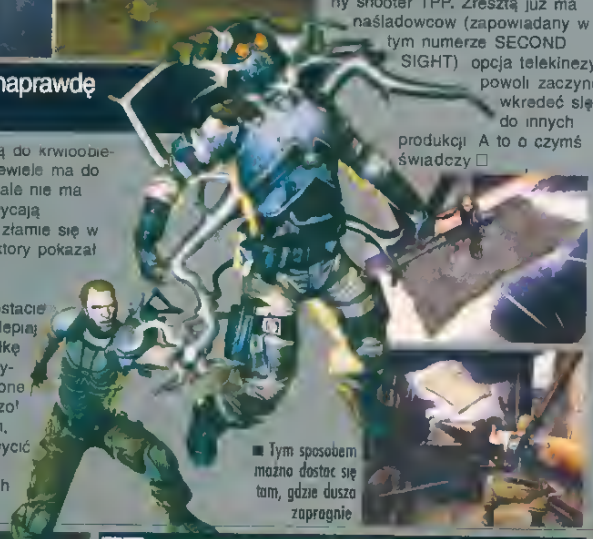
Myszaq: Z kieszeni to mi nóż wystaje (okrągły - zaby mi się kanty nie tępiły!) i powoli sam się otwiera, jak słyszę te zarzuty. Od kiedy to strzelanie, horror, skradanie i puzzle do siebie nie pasują? Bo wg mnie tworzą z PSI-OPS świetną, spójną całość. Przecież takie choćby latanie na utrzymywanym siłą woli kontenarza to podkręcająca adrenalinę akcja. Ze już o unoszeniu przed sobą koleżki w formie żywej tarczy nie wspomnę. I do tego można mordować w trybie kooperacji - jeden Gracz operuje ruchami Nicka, drugi w tym samym czasie bawi się jego zdolnościami psionicznymi. Całkiem zjadliwy dodatek. Czego więc chciać więcej? Nie ma przełomu, ale PSI-OPS to naprawdę wciągający, profesjonalny shooter TPP. Zresztą już ma naśladowcow (zapowiadany w tym numerze SECOND SIGHT) opcja telekinezy powoli zaczyne wkradeć się do innych produkcji. A to o czymś świadczy □







■ Namierzasz gościa celownikiem, wciskasz odpowiedni guzik a potem analogiem ciskasz go gdzie chcesz. Miodnie!



■ Tym sposobem można dostać się tam, gdzie dusza zapragnie

PSX WERDYKT Koso i Myszaq

MIDWAY | STRZELANINA

8 | 7 | 8 | **8**

Umysł to najlepsza broń. I to gra to pokazuje - ostra i z lekką nutką sadyzmu. Można się odstresować.

PLUSY	MINUSY
▲ moce PSI	▼ miejscami jednolite lokacje
▲ fizyka	
▲ design i animacja postaci	

OCENY: ŚCIERA 8 | 1-2 GRACZY, MEMORY 480KB

Termin wydania wersji PAL - 17 w zesz a 2004



RICHARD BURNS RALLY

◄ "Richard the Lionheart" - najmłodszy w historii zwycięzca Mistrzostw Wielkiej Brytanii, związany ze stajnią Subaru już od '94 (słynne 555). Po historycznym zwycięstwie w Rajdzie Safari ('98) został ich kierowcą fabrycznym #1. Rok 2001 był dla niego pasmem sukcesów, które zagwarantowały mu upragniony tytuł Mistrza Świata.

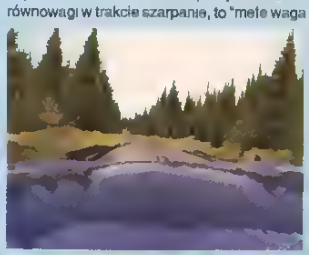


► Podczas tworzenia odcinków specjalnych autorzy RBR wzorowali się na tych istniejących, skrupulatnie odtwarzając ich fragmenty wraz z najbliższym otoczeniem.

eśli po odpaleniu WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3 stwierdziłeś, podobnie jak ja, iż jest to arcade'ówka, po czym z rozwartą michą odpaliłeś czwartego COLINa, pławiąc się (rzekomo) w symulatorze to nastał właśnie odpowiedni moment aby opuścić głowę i szorować wzrokiem po ziemi. RICHARD BURNS RALLY zmienia bowiem definicję samochodowej symulacji rajdów WRC. A czyni to z takim impetem, że aż... zelicza dzwon.

Mistrz Świata z 2001 r. pracował nad tą grą od początku do końca. W efekcie ogromnych ambicji zarówno jego, jak i członków teamu developerskiego powstał tytuł, który przerasta przeciętnego Gracza. Ale po kolei. Łącznie zaimplementowano tu osiem potworów na kołkach: Citroen Xsara T4, Hyundai Accent, Mitsubishi Lancer Evo VII, Peugeot 206, Subaru Impreza 2000, Subaru Impreza 2003, Toyota Corolla (i wanat MG ZR Super 1600. Co się tyczy rajdów: dostępne są następujące: International Rally (Anglia), Rally Hokkaido (Japonia), Arctic Circle (Finlandia), Remade Express Hotel Caeino International Rally (USA), Mont Blanc (Francja) i Suberu Rally of Canberra (Australia) - większość z nich w specyfikacji szutrowej. Niespodzianką, w negatywnym znaczeniu, jest fakt, iż w każdym rajdzie występują zaledwie 4 OS-y + 2 z nich powtórzone "po prąd". Słabo. Mocno wypadają za to czasy przejazdów: od średnio 6 min. do... kilkunastu! Grzebanie w bebechach? Prawdę powiedziawszy, gdy zawitałem pierwszy raz w stosownym menu - zwątpiłem. Ogrom opcji i idących za nimi możliwości przytłacza. Chcesz ustawić ciśnienie w każdej z opon z osobna? Proszę bardzo. A może znasz się na mapowaniu dyferencjałów w odniesieniu do pracy przepustnicy...? W prace nad grą mocno zaangażowały się również koncerny produkujące opony - Michelin oraz Pirelli - co ma oczywisty i namacalny wpływ na realizm.

Rywalizacji nie można rozpocząć z biegu - najpierw należy ukończyć Rally School pod czujnym okiem "rudowłosego", który gani nadgorliwych Graczy (kilka stopni zaawansowanie). Lekcje są przydatne, bo później każdy przeciętny fan "COLINa" i innych tego typu tytułów minę będzie mieć nietęgą po przystąpieniu do rajdu. Samo utrzymanie maszyny na trasie nie jest łatwe, ze nie wspomnę o płynnym jej prowadzeniu. Uszkodzenia? Off. Sete Reduced i Realistic. Dość powiedzieć, że ne poziomie Safe kilka klep może doprowadzić do odmówienia pracy silnika. Co mnie wyprowadzało z równowagi w trakcie szarpane, to "mete waga pojazdów" - zbyt łatwo tracą kontakt z podłożem (...). Grafika ne X-ie wypada całkiem, całkiem ze to wersja na Czamulę lekko zasysa. Za to dźwiękowcy prawdopodobnie spali w komorach silników - odwalili wspaniałą robotę.





W temecie symulacji jeko takiej nie zostało jeszcze zrobione więcej, niż w RBR. Sena GRAN TURISMO? Buhaha. McRee by się uśmiał. RBR pokazuje prawdziwe oblicze rajdów. Czysty hardcore, który do mnie nie trafia. Cóż, jestem mięczak i się poddaję...□

Wywiad z...

Grzegorz Grzyb - kierowca rajdowy, który już dwukrotnie stawał na najwyższym podium Rajdowych Samochodowych Mistrzostw Polski. Aktualny lider i pretendent do kolejnego mistrzowskiego tytułu w klasyfikacji Super 1600 odpowiadał na nasze pytania dotyczące rajdów oraz samego RBR pomiędzy startami do odcinków specjalnych Rajdu Nikon.

RBR jako pierwsze w historii gre stara się tak wiernie oddac realia startu w RSMS - obowiązuje większość ustanowionych przez FIA przepisów, załogi startują w ustalonych odstępach czasowych itd. Czy take zgodnosc z obowiązującymi przepisami pomoga w oddaniu atmosfery rajdu?

Jak najbardziej. To świetne posunięcie ze strony autorów gry, które tylko ułatwiają zabawę.

Po pokonaniu pierwszych kilku kilometrów Gracz uświadamia sobie, że już samo dojechanie do mety odcinka nie jest łatwym zadaniem - bez wcześniejszego treningu niezwykle ciężko jest w pełni kontrolowac zachowanie auto. Jak w kilku słowach opisałbys specyfikę prowadzenia takiego rajdowego potwora?

Prawdziwe auta rajdowe tak naprawdę ma niewiele wspólnego ze swoim seryjnym odpowiednikiem. Dlatego prowadzenie rajdówki w znacznym stopniu różni się od zwykłej jazdy na co dzień. Auta te mają ogromną moc, a przy tym jak najmniejszą masę, niezwykle skuteczne hamulce i doskonale zsynchronizowane skrzynie biegów oraz odpowiednio zestrojone elementy zawieszenia.

Jak przedstawia się kwestia odporności rajdowego auta? Z pewnością znoszą znacznie więcej niż "cywilne" pojazdy, lecz jak wygląda kwestia odporności na uszkodzenia, których podczas rajdu niezwykle trudno uniknąc? Czy jeden niewielki błąd jest w stanie wyeliminowac taki pojazd i jego załogę z rajdu?

Tak, ale wszystko zależy od rodzaju uszkodzenia - czasem zdarza się przy prawie zerowej prędkości skrzywić koło i już wówczas może być "po zawodach".

Jak mocno odczuwalne są różnice w zachowaniu się auta rajdowego na różnych nawierzchniach i jak duże znaczenie ma właściwe przygotowanie auto po kątem specyfiki danego rajdu?

Pomiędzy rajdem szutrowym a asfaltowym istnieje kolosalna przepaść, zarówno w kwestii przygotowania auta jak i techniki jazdy. Natomiast sam samochód zawsze musi być doskonale przygotowany jeśli poważnie myśli się o zwycięstwie.

W produkcji SCI warunki panujące na odcinku mają ogromny wpływ na zachowanie auta. Czy w rzeczywistości równie odczuwalny jest wpływ warunków pogodowych na sposób prowadzenia się rajdowego auta?

Oczywiście: wiele czynników ma ogromny wpływ na zachowanie auta, między innymi właśnie różne warunki atmosferyczne.

W RBR niebywale istotną rolę odgrywa pilot, dyktujący z odpowiednim wyprzedzeniem opis trasy. Często jednak zdarza się, iż rolu pilota bywa niedoceniana. Jak ważna jest współpraca pomiędzy pilotem a kierowcą na trasie odcinka?

Bardzo ważną rolę odgrywa pilot: opis i doskonała współpraca między kierowcą a pilotem. To podstawa sprawnie funkcjonującego zespołu. Pilot jest jego głową - spółwem łączącym wszystkie tryby machiny w sprawnie funkcjonującą całość.

Dziękujemy za wywiad i życzymy dalszych sukcesów w tej niebywale trudnej, szczególnie uwzględniając polskie warunki, dziedzinie sportu oraz wielu miło spędzonych z gromi chwil. [rozmawiał sentinel]

Okiem maniaka



Z jednej strony ma przyzwoitą - choć chrupiącą nawet na iXim - grafę, niezły i wymagający model jazdy, dobrze opracowane trasy, ale... Grafika nie umywa się do znanej z RALLISPORT CHALLENGE 2, serie WRC nie pełną licencję, zaś prowadząc furę w COLINach czuję się jak rajdowy mistrz. Może to detal, ale hamowanie "lewą nogą" (rajdowy niezbędnik) nie wypada najlepiej - widać nieco niedopracowany algorytm, także bardziej skomplikowane kolizje wypadają nienaturalnie. Rajdowa szkoła, tak reklamowana przez producenta, niczego nowego mnie nie nauczyła. Nie zmienia to faktu, że RBR jest przyzwoitą grą, która jednak pojawiło się, na nasyconym obecnie rajdami rynku, o rok za późno, dlatego też ocenu nie może być wyższa niż...□ [loser]

Ocena: 7



...ta pozycja przełamowa, bowiem z tak wysokim poziomem realizmu Gracze (nie tylko konsolowi) nie mieli do czynienia w żadnej z wcześniejszych, nawiązujących do tematyki rajdów samochodowych produkcji. Ze względu na swoją specyfikę oraz ponadprzeciętny poziom realizmu przypadnie do gustu raczej tylko wielbicielom symulacji, choć zaznajomić się z RBR powinien zdecydowanie każdy miłośnik tego sportu. Mamy więc pierwszy w historii, profesjonalny "rally sim" - absolutny "must have" dla koneserów gatunku, gra której przez najbliższe miesiące będą nam zazdrościć nawet wielbiciele pecetowych symulacji. Ocenę obniżam ze względu na zaskakująco niewielką liczbę odcinków specjalnych, pewne uproszczenie (mimo wszystko), całkowity brak telemetrii oraz problemy z płynnością animacji.□ [sentinel]

Ocena: 8+

WERDYKT

SCI WYSCIGI

6 7 8 7

7=

RBR pokazuje prawdziwe oblicze rajdów. Czysty hardcore...

PLUSY	MINUSY
▲ raj dla fanów SYMULACJI	▼ nie każdy jest mechanikiem
▲ realistyczne uszkodzenia	▼ względnie mała OS-ów

AGENT: SCORA 5 | 1 GRACZ, MEMORY 254KB, XBOX LIVE!

Driving Force Pro w akcji

Jestem pod wrażeniem. Kierownica generuje bardzo mocne wstrząsy, szarpie jak szalona. Kolainy w USA sprawiły, iż 'ząbnięcia' niemal wyrwały mi kółka z rąk. Zjechanie na pobocze sprawia, iż micha aż się mimowolnie... czuć niemal każdy kamień, pień. Spory opór (można regulować), obracające się koło w przypadku wylądowania w rowie. Mniam! Wprawdzie dostępny jest tryb "900", ale mo się nijak do rzeczywistości, a i jest kompletnie niepraktyczny - tu wymagane są krótkie, lecz zdecydowane korekty kierunku, więc liczy się tylko 'sto osiemdziesiątka'. Na kółku Logitecha osiągałem lepsze czasy, niż szarpiąc padem. [hiv]

Carve





System zabawy nie odbiega w niczym od utartych kanonów - podstawowy trybem zabawy jest Toumament, czyli 3 następujące po sobie ligi O ile na pierwszą ligę składa się zaledwie kilka wyścigów, tak ligi 2. i 3 oferują po dwie sene składające się z 5 - 6 wyścigów każda W sumie daje to okrągłą liczbę, bo aż 25 wyscigów

Combosy w CARVE to podstawa, bez nich nic nie wskórasz Przede wszystkim należy wspomnieć o rozgraniczeniu trików na ekrobacje wykonywane wraz ze skuteram (salto śrubę) oraz jedynie przez zawodnika (np "Superman" lub wystawienie rączki lub nózki) Co się tyczy pierwszej grupy sekwencję należy zacząć wklepywać po wjechaniu na skocznię Im dłużej przytrzymasz ostatni z klawiszy z sekwencji odpowiedzialnej za wykonanie figury, tym więcej wykonasz np. śrub, a co za tym idzie - zyskasz turbodopalacza, nabijającego stosowny pasek Na tym nie koniec bowiem triki obu typów można łączyć - np. wślisz salto i jednocześnie wystawiasz rękę, dzięki czemu łykasz więcej punktów i dopalacza Skoro o dopelaczu mowa, jest to o tyle interesujący patent, że dopalacz działa po każdorazowym udanym wyczesaniu trku Czyli wyskakujesz w powietrze, kręcisz trik spadasz na taflę wody i . bach! - wyrywaez do przodu jak szalony, przyspieszeniu towarzyszy błysk otoczenie ulega rozmazania i pociągnięte jest filtrem koloryzującym, zaś oczopląs uzupełnie ciągnięta ze zawodnikiem kolorowa smuga

Elementem dodającym rozrywce pieprzu jest fakt występowania aż 8 zawodników na trasie/akwenie jednocześnie Rozpycheją się, jest ciasno ktos moze Cię zepchnąć z kursu ponadto uwzględniono nawet taki bajer, jak ograniczenie prędkości w przypadku sunięcie "w tunelu' za oponentem (kto pływał w rzeczywistości ten czai) W kwestii akwenów wspomnę jedynie, że wypadają wporzo tak pod względem występujących na nich przeszkod hopek, zawijasów, jak i otoczenie - lasek, centrum miasta, okolice podbiegunowe Wode przypomina rtęć ale mimo wszystko jest piękna Animacja co prawda nie zasuwa w "ramce", wyciąga 30 FPS-ów, za to jest szybka i minimalne "przycięcia" występują niezwykle rzadko Ponadto berst ryje woda chlapiąca na kamerę - toz to intensywny orgazm! Z kolei oprawe dźwiękowa cóż, werkoty silników taunty, świergot ptaszków itp wypadeją okazale (DD5 1) ale muzyka zeniza poziom (beaty bez wyrazu)

CARVE to efekcierska pozycja, która mimo wszystko odstraszy od siebie amatorów wyścigów skuterów wodnych gdyż aby czerpać zen radochę należy doskonale opanować sztukę kiecenie combosów z poszczególnych trików Raskcje skuterów stanowią ukłon w stronę symulacji (czas reakcji promień skrętu) zaś cała otoczka to czyste szaleństwo kroczące zgodnie z duchem ercade () Single Player, Split Screen dla 4 Graczy, LINKowanie konsol (8 Graczy naraz), walka w teamach, Xbox Live!, DD5 1, Progressive Scan tyle na dokładkę CARVE polecam fanom tego typu szaleństw bez dwóch zdań!□



RPM Tuning

Producent **Wonadoo**
Gatunek **Wyścigi**
Ilość Graczy **1 - 2 players, 230 kB**
Plusy: Motion Blur po odpaleniu nitro
Minusy: nudy, panie... i drogo no Ostrołękę...

Tanie podróbka NEED FOR SPEED UNDERGROUND - oto najbardziej oszczędna charakterystyka RPM TUNING Nocne wyścigi, miasto zdobywanie kasy i tuningowanie fur łabuła wiązaca wszystko w całość (całkiem niegłupia cut-scenki). Już na pierwszy rzut oka widać że ma się do czynienia z produkcją niskobudżetową wykonanie pod kątem technicznym Bardzo niska rozdzielczość (cholerny aliasing - bueee!) kulejący framerete, w porywach osiągający 25 FPS-ow, słabutkie tekstury i kiepsko wykonene fury Najlepiej z tego wszystkiego prezentuje się miasto jako takie, tj pod kątem architektonicznym - jest w miarę zróżnicowane Brakuje mu wprawdzie rozmachu znanego z NFS U, ale Jednak to co najważniejsze w tego typu produkcjach czyli model jazdy fizyke i fury - kompletnie zasysają Auta toczą się po drodze niczym bale drewna w tartaku, na kolizje reagują - wyrażając się dyplomatycznie "dziwnie" a dynamika



ma się nijak do topowych racerów Gra jest nudna jak flaki - po kilku wyścigach (pojedynki z jednym lub trzema kolesiami, dojazdówki, sprinty) niemal zasnąłem. Sytuację ratuje odpalanie nitro - w przypadku skorzystania z tekowego oczka się otwierają, bonusowo sympatyczny filtr graficzny (Motion Blur) W grze dostępnych jest zaledwie kilka fur (bez licencji) Średniak czyli sleby tytuł [hiv]

Ocena: 4+

Mashed

MASHED to synonim ciekawych technicznych tras - łącznie zaimplementowano 13 zróżnicowanych środowisk (11 + 2 bonusowe). Trasy są z reguły wąskie i naszpikowane przeszkadzajkami, nietrudno również speść zeń w przepaść, morską kipiel lub gdzieś się zablokować Spore wrażenie wywarły na mnie m.in. miejscówki na autostradzie (e'la BURNOUT dla ubogich, choć lawirowanie między pędzącymi osobówkami oraz ciężarówkami daje sporo radochy), w kopalni odkrywkowej, mieście toczonym przez chorobę zwaną wojną czy też w porcie W tym ostatnim jazda jest cholernie utrudniona, gdyż powierzchnia jest skuta lodem, a newroty bardzo ciasne więc wypada pokornie operować gazem To, co cieszy, to AI wrogów: nie są to bezduszna maszyny, które pędzą po sznureczku do mety (wszystkie tory są zamknięte czyli zaliczesz kolejne okrążenia) lecz walczą o pozycje i z głową korzystają z power-upów! No wieśnie, wszystkie trasy musisz przejechać 3 razy, bowiem tryb dla pojedynczego Gracza został oparty o questy zwykłe wyścigi, wyścigi przeciw wszystkim przeciwnikom, którzy zawlązują koalicję Survival ("ukończ 3 okrążenia unikając zmasowanych ataków oponentów, którzy czają się i działają w grupie), pościgi (dorwij uciekającego kolesia) itp Zderzają się również takie wyzwania, jek transport tykającej bomby (Checkpointy) lub ostrzeliwanie helikoptera bojowego (zbierasz powery i unikasz ognia zadziornego helikoptera lewitującego ponad trasą) Co się tyczy kombinowania przez oponentów, developer wyszli się w stopniu zadowalającym - kolesie potrafią nawet grać z Tobą w kotka i myszkę jeśli akurat ktoś skasował Cię serią z działka szybkostrzelnego i wywinąłeś orła, lider może się na chwilę zatrzymać i poczekać aż nadrobisz dystans, co by poczęstować Cię kolejną niespodzianką Punkty zdobywa bowiem ten kto utrzyma się najdłużej na trasie lub odpowiednio wyprzedzi stawkę I w tym momencie muszę wspomnieć o pewnym szkopule, mianowicie pracy kamery Gdy samochody są w zwartej stawce, kamera szybuje ponad nimi na określonym, "wygodnym" pułapie, jednak gdy dystans między pierwszym a ostatnim zawodnikiem zwiększy się znacznie, dochodzi do sytuacji, w której lider nie widzi dosłownie nic przed sobą i musi jechać na pamięć Doskonałe znajomość tras to oczywista konieczność w tego typu pozycjach, ale w tym przypadku można mówić o niesmacznym przegięciu, w dodatku w opcjach na próżno szukać antidotum (bonusowe kamery, po ukończeniu gry, to ciekawe wariacje, ale nie polepszają widoczności liderowi) Zgoła odmiennie wygląda sytuacja w przypadku wyścigów "1 na 1" - kamera ląduje na niskim pułapie, ze samochodem, niczym w rasowych wyścigach, aczkolwiek jest bardzo uciążliwa w trakcie pokonywanie zakrętów, bowiem ukazuje w takim przypadku samochód pod kątem, z boku, zamiast siodzieć sztywno na jego ogonie. Swoją drogą, samochody nie zostały wyposażona w licencje, co jednak nie ma najmniejszego znaczenie w odniesieniu do rajcowności A ta jest niczego sobie, szczególnie w trybie Multiplayer - 4 Graczy na ekranie może się nieźle wyzyć W jatce pomagają nieco oklepana, choć zawsze sprawdzające się power-upy, m.in rozlewana za pojazdem plama oleju lub ściana ognia, naprowadzana rakieta karabinek, miny, wyrzucane ładunki wybuchowe czy też - moje ulubiona zabawka ładunek oślepiający przeciwników (ekran zalewa "mleko" - jeśli wykorzystać ten patent np na ostrym łuku na skarpie, wtedy punkty gwarantowane). Interakcja z otoczeniem nie jest głównym atutem gry, jednak spadające filary hopki, słupki itp mogą dać się we znaki wszystkim zawodnikom Model jazdy sprawie się świetnie - poślizgi na wirazach wymagają skupienia





Wykonanie MASHED nie rzuca na kolana Co prawda animacje jest płynne, tekstury nie odrzucają, jednak nie dziwi to przy tak małych nakładach polygonów - choć estetyczne otoczenie jest sterylne, a samochody wręcz ubogie w detale Wizualizacje uszkodzeń zostałe opracowana zgodnie z polskim planem budżetowym (oszczędnościowo), aczkolwiek widok płonącego wraku po przyjęciu na klatę rakiety, wykonawszy widowiskowe salto, daje poczucie satysfekcji Aha, rzecz jasna gra wygląda nieco lepiej na Xboxie, ale wyciąga nań zaledwie 25 FPS-ów Co się tyczy oprawy audio - ryki silników to typowe "młynki do kawy", a soundtrack w tle nie przeszkadza (taunty od niechcenia ujdą w tłoku)



MASHED to dobry tytuł, po prostu Nie ryje beretu ale i nie zostanie obojętny entuzjastom gatunku Uczciwie jednak donoszę, że nie ma sensu wydawanie kasy z nastawieniem na zabawę w pojodynkę, gdyż w takim przypadku gra trafi na półkę z etykietą "ukończone" już na drugi dzień po zakupie Esencję zabawy stanowi tryb Multiplayer (solo i teamy), który może przysporzyć wypleków na twarzy.□





GALLEON

GALLEON to równolatek PSX EXTREME - gdy powstawał pierwszy numer pisma, koleżkowie z CONFOUNDING FACTOR zabierali się do robienia tego tytułu.

7 lat Przez 7 lat mozna wybudować dom, zasadzić drzewo i spłodzić syna, e nawet kilku, niekoniecznie zresztą ślubnych Mozna tez skończyć studia bimbając sobie przez 2 lete, mozna zaliczyć szereg szczebli w firmie Przez 7 lat mozna tez obiecywać kibicom stadion narodowy, ani przez moment nie robiąc nic w kierunku spełnienia tych obietnic GALLEON również powstawał - choć właściwszym słowem będzie "ewoluował" - 7 lat, by w końcu ujrzeć światło dzienne Chyba zgodzisz się ze mną, ze gra tworzona przez tak długi okres czesu ma obowiązek rzucać na kolana? A teraz przyznej się - spojrzales na "oceniaczkę"? No właśnie Czyli wiesz juz, ze nikt przed GALLEONem na kolena nie padnie

Dzieje GALLEONa są burzliwe Pierwotnie miał się ukazać na PlayStetion w 1998 roku Premiera nie nastąpiła, e gra dała o sobie znać dopiero w 2000 roku, na targach E3 Po imprezia znow zapadła się pod ziemię, by przypomnieć o sobie stosunkowo niedawno, przy ogłoszeniu planów związanych z wydaniem jej na Xboxa Gwarantem sukcesu nie był jednak długi okres developingu, ale postać szefa projektu Toby'ego Garda Gard to ojciec Lary Croft i główny architekt gigantycznego sukcesu związanego z pierwszym, genialnym TOMB RAIDERem Projektował postecie i układ leveli, rezyserował cut-scenki był współscenarzystą Człowiek orkiestra. Po odejsciu z CORE DESIGN założył własna studio developerskie CONFOUNDING FACTOR i zajął się robieniem GALLEONa

Wstęp przydługi, ale konieczny Bo trudno nie patrzeć na tę grę przez pryzmat tych siedmiu lat Tan okres czasu zwyczajnie po GALLEONie widać Stare, cuchnące stęchlizną pomysły, niemodne patenty, odkurzone rozwiązania, które cały growy świat porzucił juz dawno temu. Produkt wydany przez SCI jest po prostu archaiczny

Głownym bohaterem GALLEONe jest kapitan Rhema Sabrier, dobroduszny łowca przygód, ze szczęką szerszą od Jacka Gmocha (tak to jest naprawdę możliwe!), a jednocześnie prezentujący klasyczny "typ śląski" - w barach szeroki, w d*pie wąski Rhame trafia na wyspę doktora Arellano. Został wezwany nie bez powodu - doktor odnalazł przedziwny statek, na nim zaś natknął się na liście zycia Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, iz liście były świeze mimo iz ten gatunek nie istnieje od 800 lat Wprowadzanie niczego sobie, a wraz z rozwojem akcji jest corez ciekawiej Piracko awanturniczo, a i romantycznie - wątek miłosny Rhemy i Faith, córki Arellano (Biust-Mi-Siem-Wylewa) stanowi istotny element fabuły

Fani TOMB RAIDERa poczują się jak w domu GALLEON został zrobiony na modłę tej właśnie serii i widać to na każdym kroku Wprowadzanie do większych lokacji okraszone zaprezentowaniem okolicy z dynamicznej kamery, uczucie towarzyszące pokonywaniu rozpadlin z rozbiegu charakterystyczny dźwięk towarzyszący odkrywaniu sekretnych przedmiotow Ale nie jest to feeling wtórny - raczej sentymentalny Tyle ze w





Przedstawiamy krociutki wywiad, ktory został przeprowadzony z jednym z twórcow TOMB RAIDERa - panem Toby Gardem (the co-founder of Confounding Factor) Zainteresowanych tym, co miał on do powiedzenia, zapraszam do czytania w końcu stał on także za grą GALLEON! [pLaY]

Co była inspiracją dla gry GALLEON?
Toby Gard Filmy Raya Harryhausena, takie jak "Sinbad" i "Jason and the Argonoughts" Wydaje mi się, ze świetną zabawą byłoby przezyć taką przygodę, spotykając mityczne stworzenia i odwiedzając ciekawe lokacje

Czy można powiedzieć, że Galleon poszedł w tym kierunku, w którym powinien był pojsc TOMB RAIDER?
Toby Gard Zdecydowanie tak Jeżeli popatrzysz na jego ogolny design, to GALLEON jest fundamentalnie bardzo podobny do TOMB RAIDERa, ale podczas gry zupełnie się od niego różni Po pierwsze i najwazniejsze, jest dużo mniej frustrujący i bardziej zroznicowany

Czy w grze będzie można zdobyc jakieś magiczne moce?
Tory Gard Er.. Nie powiem Generalnie, Rhama jest tak zwinny, ze będzie mógł zrobic co tylko mu się podoba juz od samego początku Większą część zabawy Gracz spędzi na szkoleniu swoich umiejętności Faith ano ma magiczne moce

Czy będzie można w jakiś sposób wykarzystywać towarzyszących partnerow w grze?
Toby Gard Kazda z postaci, ktora włączy się do grupy, będzie posiadała swoje indywidualne zdolnosci Faith jest głownie uczonym i uzdrowicielem, patrzebujesz jej do pomocy w rozwiązaniu pewnych zagadek Miñoko jest potężną wojowniczką, która potrafi skakać dalej i biegac szybciej niz Rhama Mozesz użyć jej do pomocy w walce, albo nawet kazac walczyc za Ciebie □

Za udostępnienie materiału dziękujemy serwisowi IGN

Przeterminowany



W pierwszej chwili pomyslałem zły kabel podłączyłem albo co? Który to rok wydania? (...) Tytuł ma potencjał wyczuwalny pomimo znamion nieubłaganie upływającego czasu i daje sobie odciąc kabel od poda, ze gdyby wyszedł te kilka lat temu miałby spore szanse pozamiatac konkurencję Bardzo wyrazista stylistycznie, merytarycznie dopracowana, z animacją w kwestii której niewiele więcej mozna zrobić i genialnie podłozonymi głosami na usługach nietuzinkowych postaci Olejcie pierwsze wrażenie, akieżnajcie sterowanie i zainwestujcie trochę czasu w tę grę A nuz się Wam odwdzięczy [Tarba]

Ocena: 7+

najistotniejszych elementach programiści poszli w złą stronę Pamiętacie skoki w TOMB RAIDERze wyliczone co do centymetra? Komnaty niemal idealnie wpisane w matematyczne wzory, ktore mozna było pokonać tylko w jeden sposób, łącząc bez wpadki serie skoków? GALLEON nie wymaga takiej precyzji ale jest przez to chaotyczny - Rhema blokuje się w niektorych miejscach, skacze nie tam gdzie powinien itd. Pokpiono również kwestię walki. TOMB RAIDER był w tym względzie bardzo uproszczony, ale nie utrudniał zycia - wszak była to jedna z pierwszych gier, w których zastosowano autocelowania Rhama dysponuje mało przydatnym pistoletem, totez system musiał byc przystosowany do walki wręcz Z kazdym kolejnym szlagiem bohater zarabia punkty, ktore umozliwiają mu wyprowadzania coraz to nowych ciosów i kombinacji Przy silniejszych uderzeniach bohater traci część własnej energii Niestety, wszystko jest spotęgowane przez chaos Liczy się szczęście, nie ma mowy o racjonalnym wyprowadzaniu atakow.

Nie ma jednak co owijac w bawełnę - GALLEON jest odtworczy Rozbawił mnie zwłaszcza Tutorial - jednym z punktów wprowadzenia Gracz jest informowany o rodzajach poruszania się bohaterem Jest więc typ "unsafe", czyli niebezpieczny, przy którym można zrobić sobie krzywdę biegając np w pobliżu przepasci, i jest "safe", czyli tryb chodzenia bezpieczny, uniemozliwiający jakis przykry wypadek Wszystko fajnie, ale to rozwiązania znajduje się obecnie w 90% tego typu gier i stało się czymś w rodzaju niepisanej zasady Siedem lat temu nie było to tak powszechne, co jednak nie usprawiedliwia programistow - chyba zabiakło kolejnego roku na usuwanie podobnych wpadek

Na szczęście poza całą tą odtwórczością GALLEON potrafi tez zaskoczyć niektórymi innowacjami W pewnych momentach gry nieodzowna stanie się pomoc innych postaci, np laseczki Faith Ma ona umiejętność leczenia ran Rhamy, potrafi tez używać swej mocy do otwierania kamiennych wrót W tym celu należy najpierw 'zalockować' się na obiekcie następnie prawą gałką uaktywnić opcje, wskazać wizerunek dziewoi i wybraną czynność. Rzecz początkowo wydaje się skomplikowana, ale szybko można doń przywyknąć Nadaje to rozgrywce pewną głębię, a i wzmega stopień kombinowanie, istotny dla tego typu gier



Proporcja walki i eksploracji są rozłozone mniej więcej po rowno, przy czym znacznie więcej radosci sprawia ten drugi element Jest, jakzeby ineczej, "tombraiderowo" Delekie skoki głowkowanie nad sposobem osiągnięcia kolejnej platformy, elementy przygodowe (znajdz to, przynieś tamto ...) trącą oldschoolem, ale sprawiają masę radochy. Sporo jest kombinowania z elementami otoczenia - Rhema moze wspinać się na pewien rodzaj scian, co pomaga mu osiągać niedostępne w normalny sposób półki. W wędrówce przydają się napotykanie gdzieniegdzie grzybki - niektóre mają wartosc leoznicza, inne na pewien czas podnoszą wartosc atrybutów, pozwalając kapitanowi szybciej biegać lub zadawać silniejsza cioey Zwłaszcza to ostatnie jest przydatne, gdyz niektórzy bossowie potrafią napsuć wiele krwi

Dobra, teraz do tej beczki miodu dosypiemy trochę dziegciu. Hm nawet więcej niz trochę GALLEON wygląda beznadziejnie Jestem w stanie zrozumieć grofaskową stylizację postaci które wyglądają jak ciosane tępą siekierą, ale cała reszta - otoczenie, obiekty - tonie w morzu miernych tekstur, mizernej ilości detali i prostych wpadek graficznych (np w kwestii cieniowania) Z drugiej strony, rozległe przestrzenie, potężne budowle i sam zamysł designerow zachwyca - widać tu wiele lat ciężkiej pracy Co z tego jednak gdy koncept świetny, a wykonanie mierne? Zwyczajnie czuć, ile ta gra ma na karku lat, wręcz widać ze pierwotnie była pisana na PSX'a Znacznie lepsze wrazenie robi udźwiękowienie gadki postaci nagrano profesjonalnie a motywy muzyczne towarzyszące zabawie delikatnie smegają po bębenkach (doskonaty jest zwłaszcza utwór przewodni)

GALLEON nie umknie kontrowarsjom Z jednej strony to tytuł archaiczny, nie spełniający dzisiejszych standardów - głównie w kwestii wykonania ale również sterowania i systemu walki Z drugiej strony nosi w sobie ulotny pierwiastek starej szkoły - pierwszego zetknięcia z Third Person Perspective czy pierwszego skoku z Larą w TOMB RAIDERze GALLEON, podobnie jak ostatnia część "Tombs" zatrzymały się gdzieś w ubiegłej epoce Obie produkcje nie przystają do tego, co proponują dzisiejsza hity Siedem lat developingu to w mojej opinii czas zmarnowany A że cyferka "7" sponsorowała tę recenzję, to ocena zwyczajnie nie moze być inna □





WERDYKT Kosa

GRAFIKA	DŹWIĘK	GRYWALNOŚĆ	PRZYGODOWA
6	8	7	**7**

Stara szkoła TPP. Do tego tytułu trzeba się przekonać - jeśli to zrobisz, 20 - 30 godzin zabawy gwarantowane.

PLUSY	MINUSY
▲ oldschoolowy koncept	▼ mocno przeciętne wykonanie
▲ design Jeveli	▼ archaiczne rozwiązania
	▼ głupie błędy

WSKAZANY: 1 GRACZ

Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

txt: Yohko&Teruo

No i znowu leje... Przez ten totalny brak słońca grozi nam niewrot depresji zimowej. Gdybyście zechcieli spędzić wakacje w obcych krajach, uważajcie na to, co Wam podają do picia. W USA pawlen mężczyzna po wypiciu piwa w buteice znalazł martwą mysz. W sumie nic dziwnego, nie stosują w tej Ameryce norm unijnych, to im się gryzonie nawet w piwie zalęgają. W Europie ta mysz pewnie byłaby jeszcze żywa :) (aczkolwiek pijana jak bliszkopt - przyp. kor.) Wróćmy jednak na konsolowy rynek, na którym nadal ciężko zauważyć objawy sezonu ogórkowego.

SONY wzięło większy młotek...

W Stanach SONY rozpoczęło wielką akcję likwidowania stron, które oferują HD Loadera. W sumie to nic dziwnego, ze nie spodobał im się program, który pozwala na bardzo łatwe skopiowanie gry na twardy dysk nieprzerobionej konsoli. Tym razem jednak w działaniach SONY widać nader niepokojącą zmianę - już nie tylko zamykają stronę i każą podpisać paplarek "nigdy więcej na będę tego robić". Teraz dążą do totalnego zniszczenia przeciwnika. Prawnicy SONY na poważnie zajęli się wysyłaniem do Sądu Federalnego pozwów z żądaniem wysokich odszkodowań za poniesiona szkody. Najwyraźniej skończyły się dobre czasy, w których SONY tylko groziło palusziem... Na sprzedawców HD Loadera padł blady strach, na ich klientów również, ponieważ chodzą plotki, że prawnicy wezmą się także i za nich. Jedno może jednak cieszyć - teraz, gdy sprzedawanie HD Loadera jest tak surowo karane, jest szansa, ze zejdzie on "do podziemia" i stanie się bezpłatny, jak przystało na prawdziwe szarostrefowy program. Czy ta akcja SONY to zapowiedz prawdziwej wojny z piratami? To się dopiero okaze...

Pirackie kopie piratów?i

Ponoć wszystkie popularne rzeczy prędzej czy później doczekują się podróbek. Nie inaczej stało się z HD Loaderem. W Hong Kongu pojawiły się jego klony wyprodukowane przez tamtejszą firmę TATSUZIN-NET. Autoryzowani dealerzy HD Loadera oczywiście biją na alarm i rozsyłają dokładne instrukcje, jak rozpoznać fałszywki (dosyć to trudne, Chinczycy dobrze odwalili robotę). Jasne, trzeba dbać o interesy :)

Zainstalujmy sobie gierkę...

Właśnie wypuszczono najnowszą wersję programu hdl dump tool, 0.2, pozwalającą na zainstalowanie jednej gry (ponizej 1 gigabajta) na twardym dysku PS2. Zainstalowaną grę trzeba usunąć ręcznie, zanim zainstaluja się następną - jest to celowo wprowadzona przez autora utrudnienie, która ma ograniczyć użycie jego dzieła do "niecnych celów". Poza tym, jak każde wczesne wersja, program ma wieeeele bugów i chodzi dość... kapryśnie. Niektórzy mają jednak nadzieję, ze to on właśnie doprowadzi do stworzenia darmowej wersji HD Loadera. Jakby nie patrzeć, przyszłość "szarej strefy" na PS2, tak jak to było w przypadku Xboxa, leży właśnie w wykorzystaniu twardego dysku, niekoniecznie do piracenia - przy okazji zyskują na tym również amatorskie produkcje.

Serwer FTP na PS2?

W końcu ktoś (a dokładnie SlicStik) pomyślał logicznie i zrobił porządny program do łączenia peceta i PS2. Dzięki ExecFTPs Standalone v0.6 możecie to zrobić bez konieczności posiadania PS2Linkow, InLinków, ani innego ustrojstwa tego typu - PS2 działa tu wreszcie jako pełnoprawny serwer FTP. Wystarczy tylko karta sieciowe oraz wyzej wymieniony program (można go znalazć w Sieci, również w wersji "user-friendly"), oraz dowolny program do FTP na pececie, i wszystko hula - z komputera można oglądać zawartość Memorki I (od niedawna) twardego dysku konsoli. Niestety, dane z peceta przesyłać można jedynie na Memorkę, do pełni szczęścia brakuje opcji instalowania programów/gier na twerdym dysku, jednak jest to zapewne jedynie kwestia czasu, prace posuwają się błyskawicznie do przodu. Oczywiście, program jest wciąz w wersji beta, więc nie wszystko będzie działać idealnie, ale... jest dobrze! Mamy nadzieję, ze w przyszłości będzie jeszcze lepiej :)

Małe, a jak cieszy!



W swoim katalogu na lato Datel przedstawił kolejną miłą niespodziankę dla Graczy - MAX Media Playera. Posiadacze GameCube'ów zyskują urządzenia, dzięki któremu mogą bardzo łatwo przenosić filmy, pliki mp3, obrazki, stany gier, a nawet gry retro, między pecetem a GC. W zestawie otrzymujemy specjalne przystawki do komputera i konsoli, musimy jednak dokupić oddzielnie kartę SD, na którą przenoszone są media. Karta o pojemności 256 MB mieści ponad 3 godziny filmu DivX, oczywiście spakowanego specjalnym programem. Poza tym, MAX Media Player posiada wbudowany emulator Genesis/Megadrive, mozna również uruchamiać na nim gry lub programy własnego autorstwa. Jak juz jesteśmy



przy Detelu... w tym samym katalogu można znaleźć również coś dla GameBoya Advance/SP - Cheat Construction Kit, który, jak sama nazwa wskazuje, pozwala na własnoręczne tworzenia cheatów do setek popularnych gier (najnowsze POKEMONy, ZELDA, MARIO itp.), można również przerzucić obraz gry na ekran telewizora. Nie wiem jak Wam ale nam najnowsza oferta Datela zaczyna się coraz bardziej podobać...





Uczcie się, uczcie...

...e garb Wam sam wyrosnie :) Mozecie jednak tracić czas na naukę w znacznie milszy sposób - przynajmniej w Australii. Tam bowiem Nocturnal Entertainment Australia (NEA) firmo tworząca gry komputerowe weszła we współpracę z uczelnią Melbourne International College. W rezultacie już od następnego semestru studenci w Melbourne będą mieli do dyspozycji dwa kursy, wykorzystujące Catapult, zintegrowany pakiet developerski na GBA, stworzony własnie przez NEA. Młodzi Australijczycy będą studiowali tworzenie gier pod czujnym okiem doświadczonych programistów, a ich prace uczelnia będzie prezentowała później potencjalnym pracodawcom. I jak tu takim szczęściarzom nie zazdrościć?! Na stronie Nocturnala (www.nocturnal-central.com)



można ściągnąć darmowe ewaluacyjne wersje Catapulta, są tam rownież udostępnione wyczerpujące Tutoriale oraz przykładowa gra.

Ufff, koniec na dziś. W tym miesiącu myślimy nad cytatem: "Dyplom to oczywiście piękna sprawa. Kiedyś przyda się do nekrologu". Pozdrowienia dla naszego najwiernejszego Czytelnika, Kubusia (on wie za co) oraz kolejne gorące podziękowania dla Szymona (on też wie za co). □

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved.)

HD Loader

Test programu do instalacji gier na dysku twardym

O możliwości podłączenia dysku twardego do PlayStation 2 pisaliśmy już w PSX EXTREME niejednokrotnie. Brakowało jednak ciągle programu umożliwiającego skopiowanie i uruchamianie dowolnej gry na zainstalowanym w konsoli twardzielu. Taki program właśnie się pojawił - HD LOADER (jak na razie dostępny tylko na rynku amerykańskim) - i tak oto zabawa z Czamuliką powoli zaczęła nabierać rumieńców.

Do zainstalowania dysku twerdego do PS2 niezbędny jest Network Adaptor firmy SONY który, oczywiście, oprócz tego umożliwia grę przez Sieć. Urządzenie podłącza się do złącza ukrytego pod klapką "Expansion Bay" z tyłu konsoli, a sam dysk podpięty do Network Adeptora wkładamy do środka konsoli. Niestety, nie każdy twardziel dostępny na rynku będzie poprawnie współpracował z konsolą. Najpewniejszym wydaje się ciągle zakup oryginalnego dysku SONY (40 GB) przeznaczonego do współpracy w konsolą, ale dyski takie jak na razie dostępne są jedynie w USA. W Internecie pojawiła się jednak lista dysków kompatybilnych z PS2 - można zatem przed zakupem sprawdzić, czy dany model dysku będzie współpracował z konsolą (z doświadczenia wiem, ze dosyc pewne są dyski firmy Maxtor).

Zakładamy dysk, włączamy konsolę i uruchamiamy program HD Loader. Przy pierwszym uruchomieniu programu następuje formatowanie zainstalowanego w konsoli dysku (trwa to kilkanaście sekund) i od tego momentu HD Loader jest już gotowy do pracy. Obsługe programu jest banalna i składa się z czterech operacji do wyboru: Play (uruchamia grę z dysku), Install (instaluje grę na dysk z płyty CD/DVD), Remove (usuwa grę z dysku) i Rename (zmiana nazwy). Uwaga: samo instalecja na dysk jest bardzo czasochłonna! Zainstalowanie całej gry z płyty DVD może trwać nawet ponad 20 minut! Później jest już znacznie lepiej, płytę z grą chowamy do pudełka i uruchamiamy ją bezpośrednio z twardziela - idzie jak burza, teraz można grać godzinami nie martwiąc się o leser w konsoli, z którym przecież bywa najwięcej kłopotów.

Niestety, przy kazdym uruchomieniu konsoli program HD Loader trzeba załadować bezpośrednio z płyty - jak na razie nie ma możliwości instalacji jakiegoś "boota" na dysk czy choćby nawet opcji uruchomienia programu z karty pamięci. To troszeczkę utrudnia komfort pracy, ale po załadowaniu programu płytkę mozne śmiało wyjąć z czytnika konsoli i wtedy uruchomić zainstalowaną grę albo zainstalować na dysku kolejną pozycję. Program na bieżąco informuje nas ile zostało jeszcza wolnago miejsce na dysku, oraz ile miejsca zajmuje zainstalowane gra. Nie ma jednak róży bez kolców, po instalacji na dysk nie wszystkie gry chcą działać poprawnie. Z takich ciekawszych pozycji nie uruchamiają się niestety choćby SOCOM 2, US NAVY SEALS, SOUL CALIBUR 2, TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 czy TOM CLANCY S SPLINTER CELL. PANDORA TOMORROW. Jednak większość tytułów insteluje się bez problemów. Być może w przyszłości pojawią się kolejne wersje HD Loadera które zapewnią możliwość instelecji coraz to większej ilości tytułow.

Mimo pewnych niedogodności, HD Loader znakomicie spełnia swoją funkcje i bez wątpienia przyczynił się do wzrostu popularności dysków twardych wśród użytkownikow PlayStation 2. Oczywiście nie jest to program doskonały, gry instalować mozne tylko bezpośrednio z płyty w konsoli, nie ma jeszcze możliwości instalowania ich choćby przez Sieć z komputera PC (FTP), jak to jest możliwe w przypadku Xboxa, ale z czasem wszystko jest możliwe. Być może już niedługo pojawi się nowe wersja odtwarzacza Realty Media Player z obsługą HD i na dysku będzie można oprocz gier trzymać również filmy, obrazki, pliki mp3... Wszystko to wydaje się już teraz tylko kwestią czasu! □ [norby]

Przydatne strony WWW:

http://www.hdloader.com - oficjalna strona programu HD Loader
http://ps2drives.x-pec.com - lista dysków twardych kompatybilnych z PS2
http://www.ps2nfo.com/ps2hdd.html - lista gier kompatybilnych z programem HD Loader

ビデオゲーム znaczy video game

Chcąc scharakteryzować kanony tworzenia poszczególnych gatunków gier, należy rozpatrywać je przez pryzmat dwóch szkół: japońskiej i amerykańskiej. Filozofia tworzenia kazdej z nich jest nieco odmienna, co wynika z różnic kulturowych, oczekiwań klientów, przyjętych stereotypów i wielu innych drobnych rzeczy, których nie będziemy tutaj roztrząsać. Przed Wami krzywe zwierciadło, a w nim krótka charakterystyka.



SYMULATORY, STRATEGIE

Kierujesz swoim życiem, ewentualnie dowodzisz miastem, całym państwem, a nawet galaktyką - najlepiej wszystkim do kupy. Znajomość setki zależności, parametrów i menusów będzie Ci potrzebna do pobieżnego orientowania się w sytuacji. Całość przedstawiona w rzucie izometrycznym z dziesiątkami ruchomych obiektów, które mają za zadanie przetestować faktyczną moc procesorów Twojej konsoli. Grę zaczynasz od pożegnania się ze wszystkimi Save'ami na swojej Memorce, które trzymałeś przez długi okres czasu (z sentymentu). Nie przejmuj się, gdy po roku grania wciąż nie będziesz do końca wiedział, do czego służy ikonka domku z fujarką wystającą z komina. Zresztą nawet jakbyś się dowiedział, to i tak trzęsienie ziemi lub najazd obcych zniweczy Twoje dotychczasowe wysiłki. Ale przecież nie ma to jak zacząć zabawę od nowa, ze znajomością wszystkich funkcji. Prawa?

Symulator prostej czynności, chociażby czyszczenia zlewu, kopania dołów, łowienia ryb, ewentualnie jakiegoś nieskomplikowanego zawodu, typu maszynista pociągu, rolnik itp. Zdarza się również tak, że głównym bohaterem jest jakiś zwierzak lub zmutowana roślina z 6 "nogami", którą po wyhodowaniu wystawiasz do walki na arenie. Kluczem do gry jest sumienność i dokładność. Grafika spychana jest na dalszy plan. Ostatnimi czasy pojawia się nowa tendencja. Gracz sam rysuje głównego bohatera, prawdopodobnie dlatego, że developerzy nie doszli do wspólnego mianownika w tej kwestii (czy to mają być zielone kaktusy z czułkami, czy żółta galaretki), za co zostali - na ironię losu - wyróżnieni za oryginalność.

HORRORY

Bohaterem jest koło, który pół życia spędził na siłowni, a drugą połowę w więzieniu. Z arsenałem jakim dysponuje mógłby w następny weekend, na luzaku, podbić małe państwo w Afryce. Grze brakuje głębszej treści - od razu wiadomo co jest czarne, a co jest białe. Zresztą, pozytywne jest tylko jedno: ratujemy córkę prezydenta albo samego prezydenta. Design przeciwników oparty na wychudzonym, zmutowanym zwierzaku, z poodrywanymi kończynami, wielkimi zębami, płaskostopiem i skrzywieniem kręgosłupa.

Sterujemy wątłą fotoreporterką, która tak naprawdę nie jest tym, na kogo wygląda i za kogo się podaje, dlatego za siostra matki z czwartego pokolenia zabiła syna teściowej, która wychodząc z domu .. No, niewazna. Straszy nas głucha cisza, jakieś "prześcieradła" i 5-letni brat (który na co dzień jest bardzo miły, ale wieczorem nawiedza go szatan). Arsenał nietęgi: łyżka, rurka, palnik i latarka. Wszędzie pełno maszyn do pisania, magnetofonów i krwi, która nie wiadomo skąd się wzięła. Kończysz grę i... zaczynasz powątpiewać, czy z Twoim angielskim jest wszystko OK, bo wciąż nie wiesz, czy zabójcą był ten cioteczny brat, czy jednak ten 13-letni kuzyn kolegi, który przeciez napisał w tym liście, że... Zresztą, niewazne, bo przecież jego umysłem zawładnął wtenczas sąsiad naprawiający gniazdko. A mówiłem Wam, kim był ten sąsiad? Nie? Pewnie dlatego, że sam tego nie wiem, bo on potem zniknął (ponoć będzie sequel i wówczas wszystko się wyjaśni).

do 3 manusów i wciśnięciem 6 różnych przycisków. Na ekranie HUD jak w wyrafinowanym symulatorze F-18.

BIJATYKI

Developer chwali się, że głównym atutem jego rewolucyjnej bijatyki chodzonej jest obsługa tylko 2 klawiszy - jeden z nich odpowiedzialny jest za 90% czynności, w tym 8 fatality. Ponoć jeśli pokręci się lewym analogiem 30 razy w prawo i 15 razy w lewo, można włączyć cudowną opcję - autowalkthrough (samoprzechodzenie). 3 godziny cut-scenek łączy w całość 15 minut interaktywnej akcji, w której podczas naparzania (liczne zwolnienia a'la "Matrix") zawala się połowa Nowego Jorku - ale to nic. Na koniec i tak wyskakuje "Congratulations", a potem "You Won" (czyli "Ej Ty, Won stond").

Mała liczba klawiszy na padzie wymusza szereg bardzo skomplikowanych kombinacji, które wykonujemy z dokładnością do połowy klatki i 0,001 sekundy. Każda z 30 postaci ma 7 tysięcy ciosów i 100silnia combosów, przy czym jeśli policzyć je w połączeniu z dodatkowym orężem, to okazuje się, że jest ich 9 razy więcej. Mimo to, wszyscy Gracze rzeźniczą w grę jak starzy wymiatacze, przy czym trzeba pamiętać, że wielogodzinne trenowania wcale nie

Konsole made in Poland

czyli o tym jak wygraliśmy II Wojnę Światową, a PS3 leżało już u nas na półkach w 1980 r.

Japonia i Polska. W jednym kraju cały naród przyjął ideę pracowitości i terminowości do przesady (ludzie-roboty), w drugim każdy kombinuje jak tu nic nie robić, polezec i jeszcze trochę się napić. Jeden stanowi przeciwwagę dla drugiego. Balans jest więc zachowany. A co by było, gdyby tak trochę namieszać w historii? Gdyby to przodkowie Mieszka I wynaleźli proch bawiąc się w podpalanie wszystkiego, co wpadnie im w łapy? Gdyby dzięki temu polska technologia rozwinęła się kilkadziesiąt razy szybciej i wygralibyśmy II Wojnę Swiatową (pancernym psem trojańskim typu Szank)? Gdyby w efekcie to Polska, z całym bagażem naszych narodowych umiejętności, okazała się najmocniejszym krajem Europy? Wreszcie - gdybyśmy to my wymyślili konsole, dyktowali reszcie świata kierunek rozwoju elektronicznej rozrywki? Z pewnością byłoby wesoło.

Mamy więc rok 1980 i nasi genialni naukowcy wymyślają i popularyzują 16-bitowe konsole. Maszyny noszą nazwę "Przodownik Supar 3" (w skrócie PS3), mają zbijane z blachy obudowy (polska solidność) oraz drewniane pokrętła (włącz/wyłącz). Produkt w pełnej wersji jest sprzedawany tylko w naszym kraju i do zaprzyjaźnionego ZSRR. Na Zachodzie, aby pokazać przewagę myśli socjalistycznej nad zgniłym kapitalizmem, rozprowadza się konsole co jakiś czas wyłączające obraz, palące obwody przy próbie zdobycia najwyższych wyników punktowych, ewentualnie sztucznie potęgujące zużycie prądu w domu użytkowników. Ot, mała dywersja. Pad do "Przodownika Super 3" jest oczywiście dostosowany do zdrowego uścisku pracującej ręki chłopo-robotnika, ani trochę nie ułatwiając życia np. japońskim Graczom. No i ma gruby, trójżyłowy kabel o przekroju zbliżonym do młodej brzozy. Aby całość łatwo przenosić po pokoju można dokupić specjalny wózek ("Widłak Józio") utrzymujący ciężar kabla. Dwa kółka w zestawie, pozostałe dwa do dokupienia, na karki (czas oczekiwania, 2 - 5 lat). Pada oczywiście trzeba trzymać solidnym uchwytem, niczym konia przy orce, a przyciski są analogowe - reagują na uderzenie z pięści i mocno z buta. Dodatkowo azbestowe pokrycie nie pozwala całości wyślizgiwać się z rąk. Za to świecić w nocy - jak najbardziej!



Przed odpaleniem jakiejkolwiek gry na PS3 standardowo włącza się odpowiedni komunikat: "W celu zapewnienia jak najlepszych doznań płynących z gry uprasza się Obywatela Gracza o zaciemnienie pokoju, przywdzianie odzieży ochronnej oraz spożycie od 250 do 500 gram spirytusu (w przypadku dzieci dawkę uzupełnić o landryny). Zaleca się też zawezwanie osiedlowego Konesera Oprogramowania (tzw. KaOwca), który na bieżąco skontroluje przebieg gry i wyjaśni dlaczego gra jest dobra i kształtuje światopogląd". Tym oto sposobem Polska już w 1981 roku bez pomocy Internetu uczy resztę świata, jak właściwie oceniać gry na konsole.

Czytanki plażowe

wówczas wszystko się wyjaśni)

gwarantuje wygranej z kuzynem, który dopiero co

resztę świata, jak właściwie oceniać gry na konsole. KaOwcy jezdzą po całym globie

WYŚCIGI

Prędkość urywa Ci głowę, co podkreśla Motion Blur włączający się podczas odpalania poczwórnego turbo. To raz. Dwa. najlepiej jakby wszystko się rozwalało, począwszy od pojazdów, skończywszy na wszelakich duperelach w otoczeniu (potrącenie trzech staruszek premiowane jest lepszymi oponami). W ogóle należy dążyć do tego, żeby iskry i odpadające części karoserii zasłaniały Ci widok na pojazd. Im mniej widzisz, tym lepiej Ci idzie. No i jeszcze kontrolowane poślizgi - to podstawa. Najlepiej żeby na takim poślizgu wystartować i przejechać przynajmniej jedno okrążenie. Wspomnę na koniec o jumpach. Gdy tylko widzisz lekkie wniesienie, dodaj gazu i leeeeć. Latające samochody to najlepsze samochody na Ameryce. Do mety dotrzeć musisz, ale niekoniecznie w jednym kawałku.

Hola, hola! Nie możesz wyjechać na drogę bez znajomości rysu psychologicznego kierowcy oraz jego kolezanek! Sama jazda jest bardziej techniczna", nie tak szybka, nie tak dynamiczna, nie tak widowiskowa. Czas i miejsce akcji: autostrady (w nocy) lub leśno-górskie kręte drogi (w dzień). Tuning pojazdu w większym lub mniejszym stopniu - ale być musi (choćby tylko wybór nalepki na szybę). Auto sztywno trzyma się drogi (waży chyba 10 ton) i trzeba wiele wysiłku, żeby zmusić je do wejścia w kontrolowany poślizg. Kolizje wzorowane na fizyce dwóch gamków, brak wizualizacji uszkodzeń - przecież nie zamierzasz niszczyć sobie fury, no nie? No i jeszcze jedna zaleta: nigdy nie goni Cię policja, bo przecież nie przekraczasz dozwolonej prędkości, zresztą nigdzie nie ma przechodniów, więc nikomu nic złego się nie stanie.

RPG

Konwencja AD&D. Hiros w 300-kilogramowej zbroi albo laseczka odziana w lateksowy, sexy kostium, wyruszają aby zabić demona rezydującego na szczycie wieży lub w najgłębszych zakamarkach lochów - tego jeszcze nie wiadomo, bo w 15 pergaminach ukrytych w pierwszej z napotkanych skrzyń pisali tylko o zapisywaniu stanu gry i niewystarczającej ilości wolnego miejsca na Twojej Memorce. W drodze do miejscowego sklepu bohater znajduje 3300 buteleczek z czerwoną miksturą i 2450 z zieloną. Wszystko to pakuje do inwentarza, w którym cudem mieści się jeszcze 200 mieczy, 10 łuków, 5 pochodni i 6 udźców wieprzowych - wszystko to sprzedaje i kupuje złotą zbroję, która jednak nie chroni go tak, jak zachwalali w opisie. Ilość pobocznych questów jest tak wielka, że po kilku dniach Gracz zapomina, jaki był główny cel przygody. Zresztą, ponoć w grze jest jakiś bug i nie można jej skończyć.



Bardzo inteligentny 14-letni (z wyglądu, bo tak naprawdę ma 26) blondyn, syn rolnika (tak naprawdę to był królem, ale królestwem zawładnął zły czarownik - to było w 4 części gry, a teraz mamy 11), wyrusza w towarzystwie przerośniętej gąbki i zmutowanego ogórka w niebezpieczną podróż, której celem jest ratowanie świata. Tuż za zakrętem napadają ich, niewidoczne wcześniej, przerośnięte biedronki. Okazuje się, że dzieciak zna już 3 zaklęcia, których nauczyła go pod ławką koleżanka ze szkoły. Ta przyłącza się do drużyny (za następnym zakrętem), i to wraz z kuzynką. Dziewczyny, ubrane w spódniczki mini, zakochują się od razu z głównym bohaterze - brunetka podoba mu się bardziej niż blondynka, ale nie przeszkadza mu to podrywać obie (a nuż którąś go rzuci). Kolorki wylewają się z ekranu i ogólnie panuje sielska atmosfera, którą w przypadku bossów (10-metrowy WC Paker) zakłócają przygrywające z hukiem trąbki i bębenki. Oczywiście po każdej walce wszyscy chwilę tańcują i podskakują z rękami podniesionymi do góry - jakby zabili samego Lucyfera.

STRZELANINY FPP

Baza kosmiczna lub dżungla, wyrzutnia rakiet lub snajperka, totalna jatka lub cichе zabijanie - obcych lub Arabów. Tak czy siak jest widowiskowo i albo kolorowo, albo tak ciemno, że musisz regulować telewizor. Tryb Multiplayer na Splicie rządzi, jeśli tylko konsola wyrabia z obliczaniem czterech ekranów. Jeśli bardzo chcesz wygrać z kolegami, to najlepiej skacz, nie chodź po ziemi. Bron Boze nie po ziemi.

Znamy cały życiorys głównego bohatera, który uzbrojony w 30 skanerów i 2 pistolety: jeden na strzałki, drugi na prąd - biega po laboratorium i szuka groźnego wirusa. Toporne sterowanie i mało przejrzysty interfejs nie pozwalają ani porządnie wycelować, ani szybko wybrać odpowiedniej broni. Może dlatego, że Codec dzwoni co 15 sekund. Przeładowanie poprzedzone jest wejściem

zobaczył konsolę i z pianą na pysku naciska wszystkie klawisze (jak wymiatacz). Tak naprawdę to najlepsi są Japończycy, ale tylko dlatego, że wiedzą o trzech tajnych ciosach, która wykonuje się po cofnięciu w czasie i przy odpowiednim ciśnieniu atmosferycznym.

PRZYGODOWE

Ponoć to gra przygodowa, ale ja sądzę, że to wyścigi, a mój głupi kolega mówi, że to tajna strzelanina. Fabuła? Jack miał 3 lata jak ktoś zabił jego rodziców. Teraz jest policjantem i działa pod przykrywką, aby dotrzeć do głównego handlarza narkotyków w wielkim mieście. Bohater nie ma swojej fury, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby jechał tym Lamborghini. Tak, właśnie tym.

- Przepraszam pana, rekwiruję wóz, bo spieszę się na komendę. Aha, drogę oznaczę panu częściami tego samochodu i... sruuu.

- Co ja to w ogóle miałem załatwić? A tam komenda - pojadę poskakać na rampach. O, ale

fajny motocykl! (...) Halo, przepraszam, czy mogę się przejechać tym motorem? Super! (...) Wolę tego czerwonego, o tamtego! Niech Pan się zatrzyma! Ważna sprawa. Stój, bo strzelam, skur... nuli!

Nieszczęśliwe zakochany dziennikarz wyjeżdża do rodzinnego miasta, gdzie spotyka swoją szkolną miłość. Niestety, łaska przenosi się nagle w czasie wdepnąwszy na wystającą płytkę chodnikową. Uratować mozesz ją tylko Ty, i to tylko w 3 dni po nowu, gdy o północy kredens w przedpokoju stanie się portalem do innego świata. Niestety, przedtem musisz zatańczyć w rytm jakiejś pogibanej piosenki, a żeby tego było mało - ze ściany wychodzi trzech zielonych ludzików, którzy tańczą i śpiewają (do konsoli można wtenczas podłączyć gitarę, perkusję i matę). Po przeniesieniu się w czasie, główny bohater okazuje się samurajem! A potem to już nikt nie wie o co chodzi, bo od tej pory należy ściąć wszystkim głowy - i załatwiona. (...) Co? Że o jego lasce zapomniałem? No jak to? Przecież to wszystko mu się tylko śniło. To nie mówiłem tego?□ [ściera]

szkoląc lokalny personel. W marcu 1982 r. instytucja niezależnego recenzenta zostaje uznana za szkodliwą społecznie, światek ów schodzi więc do podziemia, zwiąc się od tej pory sucharami, węglem i wodą z ogórkow. Na PS3 powstają tylko jedyne słuszne i właściwe gry. Produkcja innych konsol jest zakazana. Rekordy punktowe mogą pobijać tylko odpowiedni, zatwierdzeni przez związek Gracze.

Jednym z czołowych tytułów na PS3 okazują się być wydane w 1981 roku przygody dwóch murarzy - "Manan i Dwa Rowery". Podziemna prasa od razu rozpuszcza złośliwe ulotki, pisząc coś o pedałach. Milicja oraz wojsko przeprowadzają dyskretną akcję wjeżdżając im czołgami w drukarnię. Sama gra przedstawia natomiast historię wąsatego majstra budowy (wąs ma oddawać jego pewność siebie i doświadczenie) - Manana z Lubania oraz jego podopiecznego, młodzika Lucjana (nie, nie z Lubania, ale ze Skiemiewic. Ot, dla hecy!). Gracz steruje tutaj naprzemiennie Mananem układając cegły i Lucjanem mieszając zaprawę. Jeśli wyrobi 500% normy wygrywa tytułowe dwa rowery. Cegły trzeba dopasowywać odpowiednim bokiem do siebie (krótki do krótkiego, długi do długiego), zaprawę mieszać w pierwotnie wybraną stronę. Wszelkie odstępstwa są karane wyłączeniem konsoli. Grywalność tej pozycji naczelny KaOwiec ocenia jako maksymalną. Wartość dydaktyczną też. "Pracuj ciężko, na długą zmianę, a wieczorem kolega weźmie Cię na ramę" - tak brzmi motto gry. Jak się bowiem okazuja (bonus na koniec przygody) jeden z wygranych rowerów jest tutaj zardzewiały i bez szprych. "Ot, żeby się obywatelom z tego luksusu w głowach nie poprzewracało" - uzasadniają programiści. Bohaterowie gry wracają więc po wykonanej misji wspólnie na jednym, z wyrazem zadumy na twarzach. Tła z zachodzącym słońcem niestety twórcom gry nie udało się wrzucić. Wrzucili za to portret Stalina - był pod ręką.

W roku 1983 jeden z czołowych sztabów Polskich inżynierów Programujących (tzw "piperzy", termin "developerzy" nigdy nie powstaje) wprowadza na rynek grę "Martwy Gnat Sowy". Tytuł przedstawia historię druha zastępowego - Henryka Sowy - i od razu oceniany jest jako przełomowy. Jako pierwszy umożliwia bowiem tak różnorodne akcje, jak bieganie po lesie i zbieranie chrustu dla babci Oleńki, pisanie donosów na sąsiadów, zbieranie butelek po mleku, czy roznoszenie kartonowych pudeł z papierem toaletowym. Każdą z umiejętności można dodatkowo masterować, łącząc z innymi dla lepszego rezultatu - np. roznosząc pudła podsłuchiwać lokatorów zgarniętymi wcześniej butelkami (przykładając je do drzwi) i od razu ładować w ten sposób wskaźnik donosu. Do tego gra zachwyca netuzinkowym scenariuszem - jak się bowiem na końcu okazuje, Henryk Sowa tak naprawdę jest konfidentem obcych służb wywiadu z RFN. W finalnej konfrontacji ginie zasłużoną śmiercią (jak boss rozwala go porucznik Borewicz). Akcja wyjaśnia więc zagadkę samego tytułu. Gracze są pod wrażeniem takiego zwrotu. Muszą być. Inaczej KaOwcy cofną im skierowanie na wakacje. W ostatnim ujęciu gry martwy gnat Henryka Sowy sterczy ze spalonej wybuchem ziemi, a narrator puentuje - "To z pewnością uczyniło go lepszym".

Przez kolejna lata powstają następne superprodukcje na PS3. Az do roku 1994, kiedy to nasi inżynierowie wypuszczają nową, 32-bitową maszynę. Nowoczesna i agresywna nazwa "Samograj-X" mówi sama za siebie. Zaraz pojawia się tutaj tez jedna z bardziej znamiennych polskich gier. "Cichy PGR", bo o tym tytule mowa, lansuje standard typowego, rodzimego bohatera. Niedogolony koło trafia tutaj do dziwnego, spowitego mgłą gospodarstwa rolnego w poszukiwaniu swojej córki (buchnęła mu kalosze i uciekła z domu). Zadaniem Gracza jest wyjaśnienie całego zajścia i rozwiązywanie napotkanych zagadek. Innowacja polega jednak na tym, ze po zgromadzeniu wszystkich przedmiotów i logicznym ich połączeniu bohater najczęściej odmawia współpracy. Po prostu obraca się do ekranu i wygłasza kwestę - "No niby tak... To do siebie pasuje... Ale ja bym to zrobił inaczej... i trochę później... Zresztą na cholerę się męczyć?!" Często też stwierdza, ze ma ochotę na drzemkę (i przymusowa pauza w grze na 5 godzin), poziomki (i trzeba w tej mgle ich szukać), ewentualnie golą babę (i trzeba resetować konsolę, bo gościem nie da się już normalnie sterować). "Cichy PGR" poraża też niesamowitym, klimatycznym środowiskiem - połamane płoty, traktory zachlapane błotem, rozpadające się stodoły, ogólny brud, syf i ubostwo. Przeciwnicy w postaci bełkoczących, zataczających się ludzi ze świńskimi ryjami i psów złowrogo ciągnących łańcuchy na długo wbijają się w pamięć Graczy. Horror nie z tej ziemi.

A co dalej? A dalej polskie konsole skutecznie podbijają świat. Nasze standardy przejmują producenci gier na wszystkich kontynentach (np. nikt nie ustala daty premiery bo i po co skoro poślizgi rzędu 4 - 5 lat to normalka?). Do S-X powstaje mata do uderzania stopami (symulator ugniatania kapusty w beczce), wiaderko z czujnikiem (symulator noszenia wody na pole), plastikowa pała do machania (symulator policyjnej fuchy). W roku 2001 japońscy programiści dają za wygraną i nawet Pokemony im nie wychodzą (znikome zainteresowanie). Teraz my rządzimy interesem!□ [Myszaq]

Hard kor

Od Gracza dla Graczy

Tlokrotnie ubolewałem w swoich tekstach nad sytuacją naszego kraju, który pod wieloma względami, a juz na pewno z perspektywy Gracza - jest zacofany. Ciągle większość udogodnień dostępnych w państwach wysoko rozwiniętych mozna zobaczyć u nas wyłącznie w formie ciekawostki czy to ze względów finansowych, czy dostępności. Przyszedł wreszcie czas, by odciąć się od tego wszystkiego i zbadać nowe szlaki. Wszystko poszło szybko - dostałem wizę, błyskawicznie kupiłem bilet na samolot i w przeciągu 3 tygodni znalazłem się w Stanach Zjednoczonych (co Ty, wpław? Nie łatwiej byłoby samolotem? - kor) W bagazu podręcznym znalazł się mój wysłużony Xbox, z którym nie lubię się rozstawać. Ja, Gracz, znalazłem się w Nowym Świecie, który ze swoją wrodzoną ciekawością zacząłem wnikliwie badać.

Pudło Billa doskonale zniosło podróż, a odpowiednio stuningowane nie miało żadnych problemów z telewizorami w systemie NTSC. Zaciekawiło mnie, że kiedy u nas większość nowoczesnych sprzętów standardowo może odbierać NTSC, tutaj całkowicie nie wzięto pod uwagę odwrotnej opcji. Bez problemu nabyłem konwerter napięcia z 220/110V a sprzęt uruchomił się bez niespodzianki w postaci eksplozji. Juz trzeciego dnia rozkoszowałem się THE CHRONICLES OF RIDDICK. Czwartego udałem się do pobliskiej wypożyczalni, gdzie za grosze wypożyczyłem specjalną edycję DVD filmu powiązanego z fabułą gry, czyli "Pitch Black". Piątego dnia udałem się do IMAXA, gdzie właśnie zaczęli wyświetlać "The Chronicles of Riddick". Full wypas - nawet dostałem promocyjną czapeczkę i kupon zniżkowy na dwa kolejne filmy nadawane w trakcie wakacji. No tak.

Kolejnym miejscem od którego się udałem był BLOCKBUSTER. Jest to rozrzucone po całych Stanach sieć mega wypożyczalni, gdzie znaleźć można dosłownie wszystko co merzy się typowemu maniakowi nowoczesnych mediów. Ogromny wybór płyt DVD z filmami wszystkich gatunków - szczególne zainteresowanie wzbudził u mnie dział SCI-FI, odfitujący w klasyczne i nowe produkcje, a także całe sezony znanych i lubianych serii TV. Oczywiście pod lupą znalazł się dział konsolowy - półki pełne gier na wszystkie systemy: GameCube, Xbox, PS2, PSX - wypożyczenie nowości, jak i leciwych tytułów ze symboliczną opłatą. Skusiłem się na pachnące świeżością FULL SPECTRUM WARRIOR, a wieczorami rozkoszowałem dynamiczną akcją na panoramicznej plazmie z opcja Surround. Mój kuzyn nie jest milionerem - tutej sprzęt elektroniczny jest w bardzo rozsądnych cenach. Zapłaciłem za tę przyjemność 1000 odlców, co nie przekracza jego "tygodniówki". Nawet nie musiał płacić od razu, bo system ratalny pozwala mu spłacać sprzęt przez cały rok - oczywiście bez procentów. Wspominałem juz o kuponie zniżkowym na kolejne sprzęty elektroniczne w sklepach tej samej sieci?

Następnym przystankiem był sklep amerykańskiej sieci BEST BUY, specjalizującej się w sprzęcie elektronicznym. Konsolowy dział przywitał mnie widokiem pięciu odpelonych sprzętów, gdzie zgromadzone dzieciaki "testowały" najnowszą, wypuszczoną specjalnie z okazji premiery filmu "Shrek 2" serię padów z ogrowymi czułkami w roli gałek analogowych. Była okazja poskakać na macie w DDR ULTRAMIX - tym razem się nie hamowałem i po prostu nabyłem grę i matę do Xboxa w promocji ze równowartość 100 zł. A co powiecie na oryginalne pady MICROSOFTu za 60 zł? Kiedy człowiek połazi po sklepach i zobaczy, jakie są przystępne ceny produktów - zaczyna być jasne, jakie przebicia cenowe serwują nam prywatni importerzy z Polski. Trzeba podkreślić, że wielkie wrazenie robi ilość dostępnych gier i wszelkich akcesoriów. Samych padów jest kilkanaście rodzajów: oryginalne są w paru różnych kolorach i wzorkach (wybrałem półprzezroczysty zielony), a obok nich całe gama tańszych produktów lansowanych przez third party developerów, jak Mad Katz.

Tydzień po przyjeździe trafiłem do prywatnego, profesjonalnego sklepu z grami, mieszczącego się na przedmieściach Chicago. Muszę powiedzieć, że to, co tam zobaczyłem, bardzo mnie zaskoczyło! W pierwszej chwili nie wiedziałem o co chodzi - na półce nieopodal kasy leżały FABLE i SUDEKI w nowiutkich, oryginalnych pudełkach! Jak się szybko okazało, mój wzrok

Good Morning America!

utkwił na dziale pre-orderów - wszystko wyjaśniła powieszona obok lista zamówień. Pudełka eksponowane są w celu podniesienia temperatury przed premierą i zorientowanie się, ile egzemplarzy gry zamówić do sklepu. Trzeba przyznać, że ilość osób zainteresowanych FABLE mówiła sama za siebie - murowany komercyjny hit. Było mi równie wesoło, kiedy ujrzałem resztę sklepu, stanowiącą spełnienie marzeń wielu Graczy. W dziale z używanymi grami znajdowała się klasyka, ale i nowe gry, w BARDZO ROZSĄDNYCH cenach! Wyobraźcie sobie takie CHRONICLES OF RIDDICK za jedyne 15 dolców, czyli około 60 zł! Oglądnąłem pudełko i płytkę - wyglądały praktycznie jakby dopiero zostały rozpakowane. W USA dzięki podobnym inicjatywom nie ma problemu piractwa - ludzie kupują gierki po rozsądnych cenach, mogą je później odsprzedać w podobnych sklepach lub wymieniać za dopłatą na inne tytuły. Oczywiście nie jest tak różowo z nowościami, bo ich ceny są dość wygórowane, ale wystarczy poczekać kilka dni, potem się rozejrzeć i wszystko można znaleźć po niższej cenie. Z pewnością odwiedzę to miejsce nie raz - choćby ze względu na półkę pełną pięknie wydanych poradników do gier, czasopism branżowych i różnych uprzyjemniających życie Gracza gadżetów. Na każdym kroku promocje: "kup dwie stare gry, dostaniesz trzecią gratis", "do każdego zakupionego egzemplarza HALO 50% zniżka w sklepie na HALO 2", "specjalna edycja MORROWIND w komplecie z ilustrowanym obszernym poradnikiem i mapką" - żyć, nie umierać.

Mówi się, że Amerykanie są domatorami, ale wbrew temu poglądowi jest to również idealne środowisko dla Gracza, który lubi współzawodniczyć nie tylko przez Internet. Już w drugim tygodniu pobytu trafiłem do salonu gier, gdzie znajdowały się automaty DANCE DANCE REVOLUTION. Co zestałem? Grono maniaków, którzy szaleli na imponującym poziomie. Obok automatów powieszony był plakat informujący o terminie najbliższego turnieju, z namiarem na człowieka od zapisów. W trakcie nadchodzących wakacji ma odbyć się kilka turniejów - jeśli tylko ekombinuję aparat i będę miał chwilę czasu, napiszę Wam jak to wygląda.

Trzeba przyznać, że Ameryka zrobiła na mnie ogromne wrazenie. Jest to idealne miejsce dla Gracza i doświadczenie nawet małej cząstki tego, co przez te parę dni tutaj zobaczyłem, w perspektywie Polski wręcz nie daje się porównać. Raj, ale podobnie jak w Japonii podstawowym problemem nie jest dostęp do wszystkiego, ale brak czasu. Bo w USA żeby się bawić, trzeba ciężko pracować, a wolnego czasu jest na tyle mało, że trzeba często podejmować decyzje, jak go najlepiej spożytkować. Pozdrawiam Was wszystkich serdecznie z obcej ziemi, życząc udanych wakacji - Wasz emigrujący felietonista [mazzi]

Krucjata Liebermana

Zgaduję, że niewielu z Was śledziło prawybory prezydenckie w USA. A co to ma wspólnego z grami? A gdybym Wam powiedział, że jeden z kandydatów juz od dawna prowadził regularną wojnę z przemysłem elektronicznej rozrywki? Mam nadzieję, że zdobyłem Waszą uwagę.

Joe Lieberman, senator trzeciej kadencji ze stanu Connecticut, jest doskonale znanym w Stanach politykiem. Dla potrzeb naszych rozważań dotyczących gier musimy się jednak cofnąć do początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy rozpoczęła się jego krucjata, a konkretnie od premier MORTAL KOMBAT i NIGHT TRAP. Pierwszego tytułu omawiać nie trzeba, drugi wymaga kilku słów komentarza. Była to specyficzna przygodówka FMV wydane na Sega Mega CD i "grzyba" oraz 3DO, w której Gracz musiał ochronić grupę młodych kobiet przed niechybnym atakiem ze strony wampirów. Kontrowersja polegała na tym, że gre na konsole oferowała filmiki z aktorami, a nie grafikę 2D. Dla Liebermane i jego zwolenników liczyła się ogólne koncepcja przedstawienia kobiet w roli bezbronnych ofiar, dodatkowo krytykowano rzekome podteksty seksualne. Pojawienie się tych gier datuje genezę wojny i działalnosci senatora.

W 1994 r. rozpoczęła się ogólnonarodowa nagonka na coraz brutalniejsze gry. Początkowo atakowano jedynie pojedyncze tytuły (do grona wspomnianych dołączył oczywiście DOOM), z czasem skupiono się na wszystkich produkcjach z przemocą w tle. W USA nasz senator zaczął bezpośrednio dążyć od zakazania sprzedaży gier dla - teoretycznie - starszego odbiorcy. wywołało to naturalny sprzeciw przemysłu elektronicznego i samych Graczy. Jednakże Stany Zjednoczone jako państwo demokratyczne gwarantują możliwość sensownej debaty. Dlatego też zmasowany atak przekształcił się w społeczną dyskusję nad przemocą w grach. Ówczesne rządy Clintona czynnie wspierającego biznes informatyczny (początek boomu przemysłu Internetowego) tylko sprzyjały naszemu hobby podczas sporu. Lieberman musiał zrezygnować ze swojej koncepcji pełnego zabronienia handlu kontrowersyjnymi grami, co nie znaczy, że zmienił swoje zdanie.

W roku 1995 powstaje Państwowy Instytut do spraw Mediów i Rodziny (NIMF) - z zasady nie jest to organizacja rządowa, ale w jej powstaniu uczestniczył senator. Nieustannie udziela on swojego politycznego i ideologicznego poparcia owej instytucji. Co roku wydaje one raport o stanie rozrywki elektronicznej, podsumowujący minione dwanaście miesięcy. Ostatnie relacja dotyczy roku 2003, dokument ten dokonuje podziału na tytuły epatujące przemocą, seksem, złymi wzorcami i przeznaczone dla dorosłych oraz pozycje pozytywne i edukacyjne. Lieberman i jego ludzie w pełni zgadzają się z wnioskami Instytutu, często powołując się na nie podczas ewentualnych sporów.
Po tragedii w szkole średniej Columbine (99 r) gdzie dwóch uczniów, grających nieraz w QUAKE a, zabiło kilku swoich kolegów ze szkoły, debata rozpoczęła się od nowa. Wtedy też powstała koalicja naciskające na ESRB (organizacja przydzielająca grupy wiekowe) ażeby zaostrzyła ona swoje oceny, dodatkowo otwarcie dyskutowano o zastosowaniu restrykcyjnej taktyki z Niemczech.

Lieberman odpadł w prawyborach, ale działalność jego jak i NIMF pozostaje bez zmian, co więcej nastroje konserwatywne w USA są coraz silniejsze. niektóre grupy społeczne juz podchwyciły tematykę (patrz VICE CITY). Nasz branża acbie nie pomaga, wydając gry pokroju MANHUNT lub THE SUFFERING. Amerykańscy developerzy mogą się przestraszyć zbyt duzej kontrowersji i zmieniać gry przed wydaniem. Tym razem nie będzie to prosta cenzura, ale rezygnowanie z różnych ciekawych rozwiązań i pomysłów, które miały być przeznaczone tylko dla dojrzałych odbiorców. Ale w krucjacie Liebermana nie ma to znaczenia [dzujo]

Lista tytułów uznanych przez Państwowy Instytut do spraw Mediów i Rodziny w USA za negatywne: 1. Manhunt, 2. Road Kill, 3. Outlaw Volleyball, 4. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, 5. Def Jam Vendetta, 6. True Crime: Streets of L.A., 7. Backyard Wrestling: Don't try this at home, 8. Max Payne 2, 9. Postal 2 (tylko PC)



Gdzie te wakacje?

Hejka w środku wakacji! Zreaztą, dla kogo wakacje, dla tago wakacje - na pawno nie dla branży, która tętni życiem i pączkuje pomysłami niczym dorodna plantacja pleczarek.

Niektórzy w tym zamieszaniu pogubili się kompletnie i "lekko" pomylili kierunki - zaczynają się cofać Taka SEGA, na ten przykład, wciąż chyba nie może przeboleć utraty Dreamcasta i zniknęła na dobre z rynku domowego hardware Sięgnęła więc do czeluści swych magazynów, skrzyknęła paru gości z lutowniczami i postanowiła wrzucić na rynek hybrydę z odkurzonych części Żeby jednak nikt nie podejrzewał ich o próby wtargnięcia do świetka stricte konsolowego, wysmażyli, jak to onegdaj bywało, nowy-stary TV Game System - mini-MegaDrive Cudo to, podłączana bezpośrednio do telewizora, zawierać będzie wbudowane oryginalne wersje "Sonic the Hedgehog", "Kid Chameleon", "Puyo Puyo", "Golden Axe", "Flicky" i "King of Moneters". Ot, taki prezencik dla fanów oldschoolu, a przy okazji niewielki zastrzyk kasiki dla firmy. Na starszych Graczy liczy chyba również firma Tulip Computers, która postanowiła ponownie powołać do życia nikogo innego tylko samego dziadka Commodore C-64! Nowa, zminiaturyzowana wersja posiadać ma na pokładzie 30 kultowych tytułów - szczegółów i daty premiery na razie brak, ale "Summer Games" i "Winter Games" to pewniaki

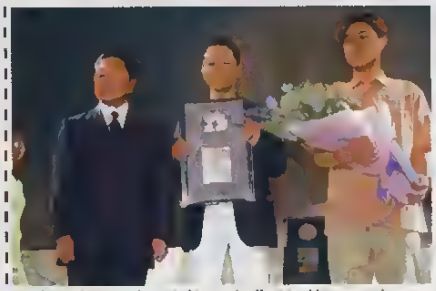


Skoro już jesteśmy przy miniaturyzacji - nie wiem czy słyszeliście o nowym potencjalnym graczu na arenie kieszonsolek Niejaka firma VIA postanowiła wpuścić do zagrody swojego "potworka" - i to słowo nabiere tu podwójnego znaczenia Z jednej strony EVE (bo tak me się nazywać) oferuje całkiem ciekawą specyfikację - CPU Eden-N 533 MHz (x86), GPU 200 MHz, 128 MB DDRAM, HDD 20 GB, obsługę MPEG2 i MPEG4, 6-kanałowe audio, LCD 640x480, USB 2 0, porty dla kart Fleeh i SmartCard, wireless LAN oparty na protokole 802 11 Ale z drugiej strony uderza potwornym designem, zresztą oceńcie sami W dobie GBA SP i PSP wstydziłbym się pokazać z czymś takim na ulicy. Ale o gustach podobno się nie dyskutuje, zresztą to nie pierwsza i zapewne nie ostatnia "zjawa" w tym temecie



Wracając na ogólnie znane poletko - "miesiąc bez PSP to miesiąc stracony", jak pewnie podśpiewuje przy goleniu Ken Kutaragi Skośnookim z SONY udało się wcisnąć kolejny bajer do tego wypchanego po brzegi cacuszka Nowy soft nazywa się TALKMAN i jest - opisując to obrazowo - "tłumaczem języka mówionego" Wykorzystując wbudowany w PSP mikrofon, zdanie wypowiedziane przez nas w jednym języku zostanie na wyświetlaczu przetłumaczone na inny obcy język Demonstrecje na specjalnej konferencji obejmowała j japoński oraz angielski, ale docelowo tłumaczenie obsługiwać będzie 9 języków, przez Japończyków zachwalana jest jako idealne narzędzie do szkolenie umiejętności językowych oraz doraźne pomoc przy podróżach zagranicznych Swoją drogą - będzie okazja do ciekawych obserwacji i eksperymentów środowiskowych (na kształt tych Pleymana). Czy zagadnięta za granicą panusia, widząc nas gadających do jakiejś maszynki, ucieknie z krzykiem czy zaciekawione wyczeka do końca? Nie wiadomo jeszcze, czy nowinka ta przysłuży się do tłumaczenia rozmów Graczy w real-time podczas potyczek on-line - bajer taki zaprezentowała ostatnio Toshiba na potrzeby telefonów komórkowych Ta sama konferencja ujawniła także, że Multiplayer w PSP, oparty na protokole Wireless LAN, da możliwość wspólnej zabawy 16 Graczom naraz Na koniec pochwalono się nowymi tytułami, wśród których warto wymienić NEED FOR SPEED od EA, HARVEST MOON od MARVELOUS, oraz produkcję opartą na anime - GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX

Jednak SONY to nie tylko sukcesy, czego niejednokrotnie doświadczyliśmy na własnej skórze Smutne wieści nadeszły z frontu multimedialnego kombajnu znanego jako PSX Obiecywane dla terytoriów USA i Europy do końca 2004 roku maszyna dotrze ostatecznie na te kontynenty w roku następnym Powodem są ciągłe problemy techniczne w japońskiej wersji, dostępnej w KKW od grudnia 2003 r Mimo dobrych wstępnych wyników sprzedaży, popyt szybko siadł, czego powodów można upatrywać m in w mocno nadszarpniętej reputacji tego sprzętu, który mało że nie posiadał na starcie obiecywanych możliwości, to jeszcze wciąż przysparza użytkownikom problemów Samo SONY na terenie Japonii wciąż mota się pomiędzy wypuszczaniem nowych wersji PSX z dodatkowymi pojemi (mto w "Pigule") a dostarczaniem istniejącej bazie upgrade'ów oprogramowenia. Trzeci już firmware, zresztą opóźniony w stosunku do wstępnych zapowiedzi o 3 tygodnie, trafi do Sieci 3 sierpnia, skąd będą go mogli zassać wszyscy zainteresowani Poprawi on kolejne bugi maszynki oraz pozwoli tworzyć własne menu w nagrywanych OVD i dzielić matedał na rozdziały



■ PlayStation Awards Kwiatki, uściski dłoni i tablice pamiątkowe (no i nagrody dla samego siebie) - jak na zjeździe PZPR



Odchodząc od tematu hardware - znalazłem kilka ciekawych liczb, zwłaszcza dla naszej części globu Jak doliczyły się Business Software Alliance oraz IDC Global Software, w 2003 roku aż 36% oprogramowanie używanego na całym świecie zostało spiracone, co przekłada się na rynkowe 29 miliardów $ Całkowitą wartość światowego rynku software w 2003 roku oszecowano na 80 mld $ - czyli opłacone zostało jedynie 51 mld $ softu Najwyższy wskaznik piractwa to Europa Wschodnie (71% - to o nas!), Ameryka Łacińska (63%), Środkowy Wschod i Atryka (56%) oraz Azja (53%) Tylko wskaźniki Europy Zachodniej i Ameryki Północnej zeszły poniżej 50% - odpowiednio 36% i 23%. Biorąc pod uwagę Indywidualne kraje, rządzą bezsprzecznie Chiny i Wietnam - 92%)

Jak co roku, dla SONY nadszedł czas łechtania kolesiów z zaprzyjaźnionych firm i kolejny raz rozdano PlayStation Awards - nagradzając określonych producentów za wysoką sprzedaż produktów (znaczy się - produkty były dobre). Platynkę otrzymały tytuły, które znalazły ponad milion nabywców SAMURAI WARRIORS od KOEI, WINNING ELEVEN 7 (czyli nasz PES3) od KONAMI, DRAGON QUEST V od SQUARE ENIX oraz HOT SHOTS GOLF FORE! od SCEE (sami sobie dali nagrodę?) Złoto, za 500 000 opchniętych sztuk - biorąc pod uwagę te bardziej znane u nas - dostały m in GT4 PROLOGUE od SCEE, DRAGON BALL Z 2 od BANDAI, ONIMUSHA 3 od CAPCOM oraz WE7 INTERNATIONAL od KONAMI

Powróćmy na chwilę do cyferek, gdyż badacze rynku z Research & Markets udostępnili światu w połowie lipca swoje najnowsze analizy w dokumencie o wszystko mówiącym tytule "Market Leaders in the Video Game and Interactive Entertainment Industry". Zaczęli od tego, że obroty sektore growego wzrosły w ostatnim roku fiskalnym (2003 - 2004) o 35% w porównaniu do poprzedniego Potem przeszli do podziału tortu pomiędzy gigantów - i tak do kategori "trzęsących rynkiem" trefili oczywiście posiadacze największych platform, czyli SONY, MS I N, ale - czego można było się spodziewać - także jeden z największych wydawców, oczywiście ELECTRONIC ARTS W latach 1995 - 2002 SONY zarobiło na interaktywnej rozrywce 36 miliardów $. Niewiele mniej łyknęło NINTENDO, bo 32 mld $ - ale nie zapomnijmy, że dochody z sektora czysto konsolowego to jedna z wielu ich gałęzi zarobkowanie w tej branży Bardzo mocna przewaga SONY - jak podaje raport - opiera się jednak na tym, że SONY startując było całkowicie nowym i "świeżym" graczem - NINTENDO zaś zarabia na tej dziedzinie już jakiś czas, a ich wpływy nie wzrosły znacząco w tym okresie Drugą badaną kategorią byli najwięksi japońscy producenci - NAMCO, SEGA, CAPCOM i KONAMI - przed którymi stoi problem odejścia od rynku arcade i epowolnienia japońskiej ekonomii Największych ich wyzwaniem będzie rozszerzanie swych wpływów na zachód No i już wiemy, kto zajada najsmaczniejsze kawałki tortu

Jak wielką indywidualnością jest NINTENDO - nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Reprezentuje tę firmę dokładnie taka sama osobowość - boss Satoru Iwata niejednokrotnie udowodnił, że "płynięcia pod prąd" to jedno z jego ulubionych zajęć i ma w głębokim powazaniu rynkowe nurty i analizy. Potwierdził to po raz kolejny na jakiejś lipcowej konferencji ekonomicznej, wyeuwając i broniąc tezy, że "Grecze nie chcą gier on-line" Podpierając się JEDNYM przykładem - golfem na PS2 pt. HOT SHOTS GOLF, którego sprzedaż wersji sieciowej nie dorównała popytowi na wersję off-line - twerdo grzmiał, że większość Graczy nie ma zamiaru płacić za połączenie z Netem, a dla wielu procedury podłączenia się do światowej pajęczyny wciąż nie należą do najłatwiejszych Zadziwiające, że mówi to szef firmy, który będąc jednym z trzech gigantów rynku konsolowego wciąż odstaje od nieuchronnie i ooraz dobitniej utrwalających się norm i standardów. Najwięksi producanci pakują tryby sieciowych potyczek do swych tytułów, a dedykowane serwary zapełniają się tysiącami Graczy w kilka dni po premierze (vide sukces SOCOM II czy ponad 500 000 użytkowników FFXI) Tymczasem NINTENDO jakby na siłę, zmuszone przez działanie konkurencji, wypuściło modem i adapter sieciowy do GC, nie wspierając tego żadnym tytułem i pozostawiając ten problem firmom third party. Podczas gdy MICROSOFT i SONY widzą w rozwoju zawartości sieciowej rdzeń następnej generacji swych maszyn, NINTENDO udaje, że "pada deszcz" i wypiera się oczywiatego Tym bardziej dziwi to, biorąc pod uwagę ich możliwości i uwagę jaką poświęcają temu samemu zagadnieniu na polu kieszonsolek. GBA SP otrzymał gorąco przyjęty bezprzewodowy adapter sieciowy, a nadchodzący DS dostanie na pokład Bluetooth oraz obsługę protokołu LAN 802 11

Kazdy ma własne przekonanie i spojrzenie na świat, których broni za cenę niepojętą dla innych Kto miał rację, rozstrzygnie tradycyjnie jedyny sprewiedliwy sędzie - czas. Tymczasem za miesiąc, pod koniec wakacji zobaczymy kogo jeszcze nie opuścił dobry humor w przepowiadaniu przyszłości branży i kto tym razem podzielił się ze światem jakąś swoją złotą myślą □ [butcher]

HALO arena



Halo - Gra Roku 2002, pierwsza konsolo[illegible] Cybar Games - www.worldcybergames.com), pierwsze konsolowe FPP, o którym można powiedzieć, że przyjęło się na świecie. Przez ostatnia pół roku polska Scena Halo z dnia na dzień stawała się coraz większa, rozwijała się m.in. dzięki PSX EXTREME, która to pismo bardzo nam pomogło (patronat medialny i dział na forum, który jest Centrum Polskiej Halo Sceny). Kolejnym krokiem w jej rozwoju jest miejsce w magazynie - może na stała, może tylko od czasu do czasu, to jednak zależy od Was. Niech to pierwsze spotkanie będzie wprowadzeniem w nasz Halo-światek. Na koniec chciałbym podziękować: -Hp-FIL4, Goldiamu, Cagle, Fanixowi i Ścierze za wszelką pomoc. [Raptor]

Dział Multi

Wprowadzenie
Ahoj! Witam wszystkich na pokładzie działu Multiplayer. Mam zamiar przekazać Wam tutaj wszystko, co jest związane z wieloosobową grą w HALO - od broni, przez mapy, aż po strategie. Rubryka przeznaczona będzie zarówno dla początkujących, jak i bardziej zaawansowanych Graczy. Nie bójcie się z początku niezrozumianych terminów i zgłębiajcie tajniki HALO, ponieważ tych jest dosyć sporo, o czym sami z czasem się przekonacie. Na dobry początek serwuję Wam ranking trybów. Poczynając od najpopularniejszego, kończąc na tym najrzadziej wybieranym przez Graczy.

1. Slayer - zwykła walka pomiędzy Graczami. Wszyscy przeciwko sobie, czyli tzw. FFA (Free For All), lub mecze drużynowe - TS (Team Slayer). Ogólnie preferowane mapy to: Damnation, Rat Race, Prisoner, Hang 'Em High, Chill Out, Derelict, Longest, Battle Creek. Najpopularniejszy tryb w HALO.

2. Capture the Flag - zasady tego trybu są bardzo proste. Polega on na wykradzeniu flagi przeciwnika i doniesieniu jej do swojego "Flag Point'u". CTF często grany jest na mapach takich jak Wizard, Battle Creek i Damnation - zazwyczaj 4vs4.

3 OddBall - chyba najbardziej zwariowany tryb. Zadaniem Gracza jest znaleźć na maple czaszkę i utrzymać ją w rękach określoną ilość czasu. Oczywiście podczas dzierżenia białej główki nie można prowadzić ognia, co czyni trzymającego zwierzyną, a resztę Graczy myśliwymi. Ze względu na swoją nietypowość OddBall nie jest zbyt popularnym trybem, jednak warto zwrócić na niego uwagę. Najczęściej grany jest na Prisoner lub Chill Out w 4vs4.

4. King of the Hill - jest to zabawa w walkę o wycinek terenu, konsola wyznacza kwadrat, który Gracze mają okupować. Ten, kto wystoi w oznaczonym polu daną ilość czasu, wygrywa. Najpopularniejszą mapą w przypadku KOTH jest Derelict.

5. Race/Rally - zdecydowanie najmniej udane tryby z całej piątki. Są to zwykłe wyścigi po wyznaczonych przez konsole punktach. Zero grywalności, zabawy, wymaganych umiejętności czy czegokolwiek. Nikomu nie polecam, zwyczajnie szkoda czasu.

To by było na tyle, jeśli chodzi o tryby. Żegnam się z Wami i do następnego numeru, w którym znajdziecie między innymi słowniczek podstawowych HALO-zwrotów oraz spis wszystkich broni wraz z podstawami ich zastosowania. [Cegiej]

Wywiad z

Zyosem mistrzem HALO na World Cyber Games 2003



Zacznijmy od podstawowego pytania: jak się nazywasz i ile masz lat?
Nazywam się Matt Leto, mam 20 lat.

Powiedz nam coś o swoich początkach - kiedy i dlaczego zacząłeś grać w HALO?
Wszystko zaczęło się od paru lokalnych turniejów, w których zadziwiająco dobrze mi poszło. Usłyszałem o AGP (najbardziej prestiżowy turniej HALO w USA) i postanowiłem spróbować swoich sił z najlepszymi. W turnieju 1v1 zająłem drugie miejsce, a w drużynowych rozgrywkach mój lokalny team uplasował się na 5.-8. miejscu. Po tym turnieju dostałem propozycję wstąpienie do TDT (najlepszy team w USA).

Jakie są Twoje osiągnięcia z których jesteś najbardziej zadowolony?
Na pewno jest to zwycięstwo z Darkmanem (do niedawna niepokonany) w MLG Dallas oraz wygranie World Cyber Games.

Co lubisz najbardziej w HALO i co sądzisz o wersji dostępnej na PC?
Podoba mi się to, że pistolet, który jest podstawową bronią, wymaga sporych umiejętności, aby go w pełni opanować (wystarczą trzy strzały, by zabić przeciwnika). Wersji na PC nikomu nie polecam, jest to jedna wielka pomyłka. Powiem krótko: trzymajcie się z dala od wersji PC, to nie jest prawdziwe HALO znane z Xboxa.

Czy widzisz się czasem w dyskusje nt. wyższości myszki i klawiatury nad padem?
Nie, raczej nie. Uważam, że każdy gra na tym na czym gra mu się najwygodniej. Szkoda, że niektórzy nie potrafią tego zrozumieć.

Co sądzisz na temat WCG i tego, że polscy Gracze nie będą mieli możliwości wzięcia udziału, pomimo tego że Polska ma najwięcej turniejów w HALO w całej Europie?
Ciężko mi cokolwiek o tym powiedzieć, nie wiem za bardzo jak to wszystko tam funkcjonuje od zaplecza. Jednak wielka szkoda, że zabraknie polskiego reprezentanta w tę grę na WCG.

Jakieś wskazówki dla początkujących Graczy?
Ćwiczyć, ćwiczyć i jeszcze raz ćwiczyć. Praktyka czyni mistrza.

Wielkie dzięki za wywiad i powodzenia na następnych turniejach.
Również dziękuję, było mi bardzo miło.

[wywiad przeprowadził - Hp-FIL4]

NewsFlash

Jak już wiemy MICROSOFT sprzedał do dnia dzisiejszego ponad 1 milion zestawów Xbox Live. Andra Vrignaud, człowiek odpowiedzialny za strategię przewiduje, że ta liczba może się zwiększyć nawet trzykrotnie po premierze HALO 2. Wydaje się to wielce prawdopodobne biorąc pod uwagę, że już niedługo Xbox Live wystartuje w Singapurze, Tajwanie, Hong Kongu, Nowej Zelandii i Meksyku. Ciekawe kiedy przyjdzie kolej na Polskę.

MICROSOFT oznajmił, że europejska premiera HALO 2 odbędzie się dwa dni po tym, jak gra trafi na półki sklepowe w Stanach Zjednoczonych. Również firma z Redmond nie potwierdziła do tej pory czy zostanie wydane dwupłytowe Wydanie Specjalne poza terenem USA. W HALO 2 będzie nam dane grać dopiero 11.11.04.

Niedawno ruszył nowy serwis traktujący zarówno o HALO, jak i HALO2, wszystkich zainteresowanych zapraszamy na www.haloplanet.com.

W końcu ruszyła oficjalna strona Polish Dream Team, czyli obecnie najlepszej polskiej drużyny 4vs4. Pod adresem http://PDT.xtina.pl/ znajdziecie najnowsze newsy, informacje o PDT, rankingi, duży zbiór linków oraz dział Movies, z którego możecie ściągnąć filmy z polskich turniejów HALO (Koźmin2K4, Golden Duck 2vs2, Kietrz FFA). Warto zajrzeć.

Nowy potwierdzony przez BUNGIE przeciwnik ze strony Covenantów to Brute. Niestety niewiele jeszcze o nim wiadomo. Jak na razie potwierdzone zostało jedynie broń, jakiej będzie używał: Brute Grenade Launcher. Wygląda naprawdę ciekawie.



Na początku lipca zostały przeprowadzone testy HALO 2 wersji beta pod kątem gry on-line. Podobno już na tym etapie wszystko wypadło bardzo pozytywnie, więc o ewentualne lagi możemy być spokojni, zapewniają beta-testerzy. Może gdybym był z USA, to bym w to uwierzył. Jednak mieszkamy w Polsce, więc pozostaje nam trzymać kciuki, żeby kod został idealnie doszlifowany. Pożyjemy, zobaczymy.

HALO NEW MP. Znudziły Wam się dostępne mapy? *Co* powiecie na 11 nowych? *Co* prawda są to głównie przeróbki starych map, ale naprawdę dobrze wykonane. Mamy kilka fajnych nowych broni, nowe pojazdy i boty (niestety z bardzo niskim AI). W chwili gdy to czytacie jest już dostępna wersja 1.1.

Relacja.

Halo GoldenDuck 2vs2 Tournament

8 maja br. w Warszawie odbył się trzeci ogólnopolski turniej HALO 2vs2. Miejscem zmagań był ponownie klub internetowy Cyber Land. 10 par zostało podzielonych na 2 grupy po 5 drużyn. Mecze były rozgrywane do 25 frągów w eliminacjach i 50 w finałach. Za wygranie obu meczy drużyna otrzymywała 3 pkt., a w przypadku remisu odbywała się dogrywka na wybranej przez Graczy mapie. Zwycięzcy dogrywki otrzymywali 2 pkt., a przegrani 1 punkt. Po 5 godz. eliminacji w trybie Team Slayer do finałów awansowali:
JuanMag & (GID)Goldi69 (11 pkt.) i -GLD-Bobek & -GLD-Boczek (10 pkt.) z grupy A.
-GLD-Uzny & -GLD-Zimol (12 pkt.) oraz Fil4 & Raptor (9 pkt.) z grupy B.
Po krótkiej przerwie rozpoczęły się finały. Najciekawsze pojedynki finałowe (zakończone dogrywkami) to walki Fila & Raptora przeciwko Juanowi & Goldiemu oraz Boczkowi & Bobkowi. Po zaciętych pojedynkach zostali wyłonieni zwycięzcy.
Uzny & Zimol, którzy rozgromili wszystkich rywali nie przegrywając żadnego z 14 meczy w całym turnieju!

Wyniki grupy finałowej:
1. -GLD-Uzny & -GLD-Zimol - 9 pkt. [torby na Xb]
2. -GLD-Bobek & -GLD-Boczek - 5 pkt. [pady do Xb]
3. Fil4 & Raptor - 3 pkt. [mousepady HALO]
4. JuanMag & (GID)Goldi69 - 1 punkt

Podziękowania:
- dla sponsora nagród firmy BIGMARK Multimedia;
- dla redakcji PSX EXTREME za prenumeraty dla zwycięzców;
- dla Psycho, Cagły, Juana, JaCeńka i pozostałych za pomoc w organizacji;
- dla Klubu Internetowego Cyber Land, mieszczącego się na warszawskim Służewcu, a nie jak wcześniej napisaliśmy na Ursynowie, za co przepraszamy.




SHREK EATER
SZUR
SZUR
SŁYSZYCIE TE ODGŁOSY?
TAM COŚ MUSI BYĆ!
W KRZAKACH...
SZUR
ZŁAPIĘ TO!!!
I ZJEM NA SUROWO! HE HE
NO TO HOP
KWOL
CHWYT
!
CHLUST
?
?
JA NIECHCĄCY
WRR
KOP!
I NIE WRACAJ!!!
KONIEC
hokusai comic
hooligan@psxextreme.pl
support: NOBEL

N-klawe



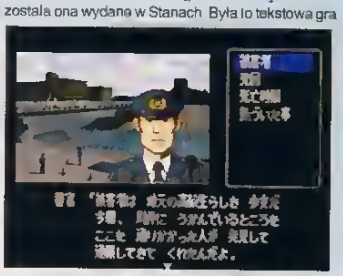
8 NINTENDO jest znana ze szczególnie starannego traktowania swoich najbardziej znanych marek, flagowych tytułów czy kultowych postaci. W pewnym sensie to one stanowią siłę firmy i jak dotychczas gwarantują pewną pulę potencjalnych odbiorców kolejnych produktów. Największą świętością jest zdecydowanie ciesząca się nieslabnącym zainteresowaniem ZELDA. Zeraz obok jest MARIO, ale jak przyznaje Miyamoto - to Zelde wymega większej pracy i nakladów, a co za tym idzie - porażka byłaby znacznie większa w przypadku potknięcia. Z drugiej strony jakoś naprawdę ciężko jest mi wyobrazić sobie porazkę Zeldy, cos takiego chyba z miejsca postałoby NINTENDO na "białe misie". Ekipa z pewnością jest dobrerana starannie, a terminy dostosowywane do poczynionych postępów, nie odwrotnia. Dlatego nie powinna przerażać decyzja Miyamoto o przekazaniu kierownictwa nad seną wybranej przez siebie osobie. Tan człowiek to Eiji Aonuma, który od czasu OOT zyskal już sympatię i akceptację fanów.



W celu rzucenia odrobiny światla na jego osobę, to kim jest, skąd się wziął i dlaczego właśnie jego "strzelił" taki zaszczyt, wrzucam kompilację fragmentów róznych wywiadów, jakie ostatnimi czesy z nim przeprowadzono.

Jestes fenam oryginalnej LEGEND OF ZELDA znanej z konsoli Famicom?
Właściwie, jak juz wspomnialem na Game Daveiopers Conference, nie znosilem pierwszej ZELDY. Kiedy pierwszy raz gralem, to zupełnie nie wiedziałem co robię. Zostalem zalany przez przeciwników i momentelnie zebrty. Nie w tym rzecz, ze byłem az tak kiepskim Graczem, ale nie radziłem sobie i w końcu porzuciłem grę. Kiedy z kolei gralam w A LINK TO THE PAST na Super Famicomie, bawiłem się naprawdę dobrze (...). Powodem były te wszystkie rzeczy mozliwe do zrobienia poza walką z przeciwnikami. Mogłeś podnosić glazy, ścinać trawę, a im więcej rzeczy robiłaś, tym większy stawał się świat, po którym mogłeś się przemieszczać. Naprawdę czułem jakbym brał udział w przygodzie razem z Linkiem.

Jakie gry należały do Twoich ulubionych w czasach Famicome?
Sena "Famicom Detective" [patrz screen]. Nie została ona wydana w Stanach. Była to tekstowa gra



przygodowa autorstwa Yoshio Sakamoto, twórcy METROIDa.

Czy kiedyś jeszcze wróciłeś do gry w pierwszą ZELDĘ?
Oczywiście. Gralem w nią przy okazji wydanie kolekcji ZELDY na GC (THE LEGEND OF ZELDA COLLECTOR'S EDITION). Pomyślałem, ze mógłbym spróbować ponownie, tak tez zrobilem i nie spodobało mi się.

Jednak grafika zbyt prymitywna?
Będę szczery, po prostu nie miałam czasu. To nie zarzuty w kwestii jakosci grafiki. Zwykły brak czasu.

Lubisz gry z Mario?
Prawdę mowiąc nie lubię gier akcji wymagających skakania. Są straszne. To znaczy konieczność skakania mnie odstrasza.

Kiedy rozpocząłeś przygodę z NINTENDO?
Mając 25 lat, jestem więc z NiNTENDO od 16 lat.

Czy wcześniej grałeś w gry wideo?
Nie, wcześniej nie gralem, przynajmniej niezbyt często. Bylem tylko ubogim studentem i nie mogłem sobie na to pozwolić.

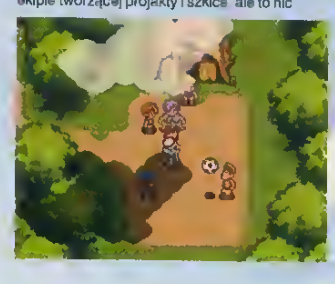
Jakie posiadasz wykształcenie?
Poszedłam na uniwersytet sztuki, gdzie studiowałem projektowanie. Pracowałem nad poruszającymi się mechanicznymi figuramI... (tłum. Nie jest to dokladne tłumaczenie, nie chodzilo dokladnie o roboty, raczaj o typ lalek kukieł)

Czyli animatronika?
(Animatronike to w bardzo duzym uproszczeniu dziedzina (technika) obejmująca wprawianie w pełen ruch humanoidalnych, sztucznie stworzonych istot, lalek. Czyli Jim Henson i ta klimaty.)
Nie aż do tego stopnia (...). Pan Miyamoto pasjonuje się marionetkami i spodobały mu się moje projekty. Właśnie imię Mario pochodzi od marionetki.

Podobno to imię pochodzi od Mario Segele, gościa od którego NiNTENDO of America wynajmowało megazyn?
Krążą na ten temat różne histone. Ja akurat znam tę o manonetce. Sporo osob twierdzi, ze to tan stróż czy tez właściciel.

Czy to sam Miyamoto Cię zetrudnił?
Nie sądzę, by był za to bezpośrednio odpowiedzialny, ala zdecydowanie rozmawiał z kimś, kto zajmował się zetrudnieniami. W tamtym czasie obejmował tylko stanowisko kierownicze, więc nie był osobą zdolną podejmować tego typu decyzje.

W jakie projekty byłeś zaangażowany w przeszłości?
Prace nad 'moją" pierwszą ZELDĄ rozpocząłem około 8 lat temu. Wcześniej nie podlegalem Panu Miyamoto. Byłem w innej ekipie tworzącej projekty i szkice, ale to nic



poważnego. Jedną z gier był MARVELOUS ("Mouhtotsu no Takarajim", RPG na Super Famicoma - patrz screen powyżej). Gra nigdy nie została zlokalizowana i sprzedawana w USA. Wykonywałem też wszystkie projekty postaci do MARIO OPEN GOLF. To jedyne tytuły, które sobie w tej chwili przypominam.

Czy DCARINA OF TIME (OOT) miała okazać się wprawką przed kolejnymi grami z serii?
Właściwie to wspomniana gra, MARVELOUS, mocno czerpała z A LINK TO THE PAST. Miyamoto zobaczył grę i poprosił mnie, bym dołączył do zespołu pracującego nad OOT. Moje zadanie polegało na dostarczeniu tych samych elementów - układów labiryntów, rozmieszczenia przeciwników itp. Nie uważam, aby był to rodzaj jakiejś wprawki, to była po prostu praca, jaką w danym momencie mi zlecono.

Podobno w ostatnich dniach prac nad OOT, Miyamoto został odsunięty od projektu?
Było dokładnie odwrotnie. Na początku prac jego podejście wyglądało tak: "Chłopaki, pozwolę Wam zacząć i zrobić tę grę". Jednak na pewnym etapie stwierdził: "Nie, nie. Muszę przy tym być". Wrócił i przejął kontrolę nad kierunkiem, w jakim gra podążała, przyglądał się, by w odpowiedniej chwili chwycić za ster. Myślę, że nasze prace postępowały zbyt wolno, a Miyamoto uwielbiał OOT i juz nie mógł wytrzymać stania z boku.

Orientujesz się, jaki procent gry był ukończony, kiedy przejął projekt?
Trudne pytanie, może 50 procent - tak mi się wydaje.

MAJDRA'S MASK, kolejny projekt który nadzorowałas, podążył w zupełnie innym kierunku niż to miało miejsce wa wcześniejszych ZELDAch.
Sporo pomysłów pochodziło ode mnie, ale całe ekipa była zaangazowana i każdy miał swój udział. Siłą napędową tego projektu był fakt, za mieliśmy bardzo mało czasu na jego ukończenie. Ponieważ chcieliśmy stworzyć grę w krótkim okresie czasu postanowiliśmy wykorzystać ideę masek dla urozmaicenie rozgrywki i skrócić czas produkcji.

Po raz pierwszy zderzyła się sytuacje, że dwa tytuły z serii pojawiły się w przeciągu roku po sobie (nie licząc tych na Philipa CD-i).
Tak, to prawda. Odstęp wynosił półtora roku. Wszystko dlatego, ze OOT zajęło tak wiele czasu - około 3 lata. Stwierdziliśmy, ze nie mozemy na to ponownie pozwolić, to zbyt długo. "Tym razem stwórzmy Zeldę, która nie zajmie tak wiele czasu". Wtedy właśnie wpadliśmy na pomyal ponownego uzycia tego samego systemu. Naszym celem było skrócenie cykiu produkcyjnego. Korzystając z tego bodźca, cóż nowego i pomysłowego mogliśmy zrobić?

Czy Ty lub ktoś w NiNTENDO miał cokolwiek wspólnego z trzeme ZELDAmi na CD-i?
Nie miałam z nimi nic wspólnego. Nie mam pojęcia, jak do tego doszło, ani na jakich zasadach. Przyznaję, ze stanowiły bardzo dziwne podejście jak na ZELDĘ.

(tłum. Wkrótce może coś się znajdzie na temat tych tytułów. Sam przyznaję, że "dziwne" to bardzo delikatne określenie.)

Możasz rzucić trochę światła na to, jak trafiłeś do prac nad WiND WAKERem?
Kiedy zapadła decyzje wypuszczenia GC i stworzenie na niego ZELDY, nawet przez moment nie pomyślałem, ze będę za tę grę odpowiedzialny. Ale pewnego dnia wmaszerowałem do biura pana Miyamoto i spytałem: "Ned czym mam teraz pracować?", a on ne to: "To jeszcze nie pracujesz ned ZELDĄ?". Nie znam dokładnych motywów, ale była to decyzja Miyamoto.

Dlaczego obstawałeś za wykorzystaniem w tym tytule dialogów opartych na wyświetlanym tekście, zamiast reczej użyć podłożonych głosów?
Prowadzenie rozmów w postaci tekstowej zawsze było w stylu ZELDY i zawsze tak działało. Innym powodem pozostawienia tekstu było przeświadczenie, ze gdy ktoś czyta cokolwiek - powieść, tekst na ekranie - nadaje temu swój własny rys, swoją interpretację i wydźwięk. Zamiast próbować wywrzeć wpływ poprzez postać przemawiającą na ekranie, świadomie życzyłem sobie, by Gracze sami czytali tekst. Nie wiem czy zauważyliście, ale Link nigdy nie przemówił - to również jest zamierzone, gdyż wolałem, aby Gracz powołał do życia własną ideę Linka, niż dawać mu głos.

(Tłum. Ktoś mógłby uznać takie tłumaczenie za usprawiedliwienie własnego lenistwa, ale nie jest tajemnicą, ze podkładanie bohaterom gier głosów przyjawia z punktu widzenia zupełnego laika przynajmniej dwie tendencje. Albo głosy są podłożone profesjonalnie przez aktorów znających swój fach i wtedy chcąc nie chcąc jakiś tego pierwiastek wpłynie na wytworzony wizerunek bohatera. W przypadku Linka mogłoby się to okazać strzałem kulą w płot. Albo tez podkład okazuje się być kiszką wzbudzającą uśmiech politowania, co też raczej nie byłoby mile widziane. Je łykam takie wyjaśnienie.)

Czy WIND WAKER sprostał Twoim wyobrażeniom wobec projektu?
Nie jestem artystą. Przyznaję, ze mam pewien obraz tego, jak gra będzie wyglądać pod koniec prac, ale zwykle próbuję uzmysłowić wstępny wygląd i klimat gry artystom - mnóstwo drobnych szczegółów. Oni z kolei tworzą dla mnie coś widocznego na ekranie. Jestem zadowolony z tej ekipy, którą mam, bo oni zazwyczaj tworzą coś o wiele ładniejszego i kunsztownego, niz mogłbym sobie wyobrazić (...).

Nigdy nie zdarzyło się, aby jakaś gra serii ZELDA towarzyszyła startowi nowej konsoli NINTENDO. Czy zobaczymy jakąś na stercie któregoś z dwoch nadchodzących aystamów?
Nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością, ale zazwyczaj na starcie jest jakaś gra z Mario. Zwykle to Mario pojawia się pierwszy, ale nie ma odgornej reguły, że tak właśnie musi być. A czy ja chciałbym ZELDĘ na starcie? Oczywiście, ale nie mam w tej chwili żadnych wytycznych na ten temat.

opracował Torbe



POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

Po przygotowaniu obszernej relacji z E3 pozwoliłem sobie na chwilę odpoczynku. Wakacyjne wydanie "Kącika..." jest w związku z tym skromne i dość dobrze odzwierciedla sytuację na rynku - konkretnych informacji pojawia się w tej chwili mało, znacznie więcej jest spekulacji, gdybania na temat nowych systemów i gier na nie. Nie brakuje na szczęście dobrych gier - ostatnimi czasy ukazało się (lub dopiero ukaże - MARIO GOLF) kilkanaście ciekawych pozycji, m.in. DONKEY KONG COUNTRY 2, KIRBY AND THE AMAZING MIRROR, SONIC ADVANCE 3, ASTERIX & OBELIX XXL, F-ZERO GP LEGEND, MARIO VS DONKEY KONG. Recenzja najciekawszych przeczytacie w następnym numerze, już teraz mogę Wam jednak z czystym sumieniem polecić każdy z w/w tytułów. Tymczasem zapraszam do przeczytania przygotowanej przez Stara recenzji nowego RPG - gry długiej, a więc na wakacje idealnej. [kilu]

SHINING FORCE

Resurrection of the Dark Dragon



Moda na "nmejki" trwa. Tym razem na warsztat poszedł jeden z pierwszych taktycznych RPG w dziejach konsolowej rozrywki, a mianowicie tytułowy SHINING FORCE, który swego czasu święcił triumfy na platformie Genesis. I jak to w remake'ach bywa, wciąż daje się odczuć ten charakterystyczny oldschoolowy klimacik towarzyszący pierwszym RPG. Czy to dobrze, czy też źle - to już zależy od punktu widzenia, w każdym razie pod względem oprawy graficznej nie zachwyca, fabuła wydaje się obecnie strasznie naiwna (super bohater z amnezją stara się powstrzymać armie wrogiego królestwa i pewne tajemnicze siły dążące do wskrzeszenia złego, czarnego smoka), walki zaś kuleją ze względu na słabe AI przeciwników. Na plus należy zaliczyć prosty acz grywalny system rozwoju i konfiguracji postaci, wzbogacony dodatkowo (w stosunku do oryginału) przez element kolekcjonowania i używania magicznych kart, mamy tu również trzy nowe postacie oraz możliwość grania w tryb New Game+, ze zwiększającym się stopniem trudności. W odróżnieniu od innych gier taktycznych, SHINING FORCE: ROTDD przypomina bardziej klasyczny RPG, ze względu na standardową eksplorację miast czy poruszanie się po mapie świata, które okazyjnie przekształcają się w pola strategicznych walk. Co by jednak nie mówić, pozycja ta przeznaczona jest bardziej dla fanów sentymentu lub oldschoolowego klimatu, choć przyznać trzeba, że grywalność posiada całkiem niezłą. [star]



GAME BOY ADVANCE SEGA TAKTYCZNY RPG

WERDYKT: 3 7 6 — 6+

▲ stary, dobry oldschool ▼ proste walki 1GRACZ

PIGUŁA

Wygląda na to, że znamy ostateczną cenę Nintendo DS! Nieoficjalne źródło mówi, że nowa konsolka handheldowego potentata w dniu swej japońskiej premiery, czyli 4 listopada 2004 kosztować będzie 19,000 jenów, czyli ok. 140 Euro. Tydzień później (11.11) NDS zadebiutować ma w USA, z ceną wynoszącą 179,95USD (ok. 145 Euro). W Europie konsolka pojawi się pod koniec marca. W dniu japońskiej premiery wejście Dual Screeno na rynek wspierać ma 5-6 tytułów, których liczba do końca 2004 zwiększy się do 11. Do końca roku fiskalnego 2005 Nintendo planuje sprzedać trzy miliony NDS-ów.

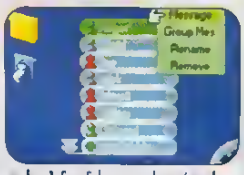
Ciekową ankietę przeprowadził w czerwcu japoński magazyn Famitsu. Spytał on swoich czytelników, co sądzą na temat PSP i NDS. Na trzysta osób biorących udział w ankiecie 14.8% zamierza kupić PSP, 11.8% - NDS, 13.3% - poczeka na informacje o cenie zanim zdecyduje się na zakup PSP, dla 9.4% od ceny zależeć będzie decyzja o zakupie NDS. Zaledwie 7.1% Czytelników Famitsu uważa, że design PSP jest ciekowy i przyjemny dla oka. To samo o NDS powiedziało jedynie 2.3% ankietowanych.
Famitsu zadało też serię pytań ludziom związanym z branżą gier, przede wszystkim developerom. Oto wyniki tej ankiety:

Która konsola będzie się lepiej sprzedawać?
PSP - 102, DS - 137, ciężko powiedzieć - 111
Która konsola będzie tańsza?
PSP - 31, DS - 274, ciężko powiedzieć - 38
Która z konsol ukaże się jako pierwsza?
PSP - 98, DS - 152, ciężko powiedzieć - 101
Ntara z konsol oferować będzie ciekawsze gry?
PSP - 66, DS - 172, ciężko powiedzieć - 111
Wygląd której konsoli bardziej ci odpowiada?
PSP - 251, DS - 42, ciężko powiedzieć - 58
Z którą konsolą wolałbyś się pokazać?
PSP - 134, DS - 69, ciężko powiedzieć - 147
Na której z konsol chciałbyś grać w podróży, np. w pociągu?
PSP - 140, DS - 91, ciężko powiedzieć - 119
Prezentacja której z konsol wywarła na tobie większe wrażenie?
PSP - 104, DS - 89, ciężko powiedzieć - 154
Ntara z konsol ma ciekawsze funkcje?
PSP - 113, DS - 149, ciężko powiedzieć - 88
Która z konsol oferować będzie bardziej "świeże", oryginalne gry?
PSP - 31, DS - 244, ciężko powiedzieć - 74
Na którą z konsol gry tworzyć się będzie prościej?
PSP - 114, DS - 98, ciężko powiedzieć - 134
Która z konsol utrzyma się dłużej na rynku?
PSP - 84, DS - 156, ciężko powiedzieć - 112

Jak widzimy, o ile wśród japońskich Graczy większe nadzieje wiązane są z PSP, tak skosnoocy developerzy preferują raczej konsolkę NINTENDO. Jednak i tutaj część istotnych argumentów przemawia za PSP. [kilu]

Z zdania na temat DS zapytał też developerów magazyn Electronic Game Monthly i tak Toshihiro Nagoshi z SEGI odpowiedział, że firma jest zainteresowana wydaniem na DS nowej wersji SUPER MONKEY BALL. Inny przedstawiciel SEGI, Yuji Naka dodał, że na DS można wydać grę logiczną w stylu CHUCHU ROCKET. Pracuje on już zresztą nad takim tytułem, nazwanym roboczo "Project RUB". Shinji Noguchi z NAMCO stwierdził, że system ten jest idealny do karcianek w stylu YU-GI-OH i myśli o NDS-owej wersji BATEN KAITOS. Pracujący dla Konami Kiji Igarashi powiedział, że warto by było wydać na DS CASTLEVANIE, lecz nie wyobraża sobie, jak wykorzystany mogłby być w niej dotykowy ekranik. Dodał też, że touchscreen może stanowić problem, szczególnie gdy dotykać (brudzić?) go będzie dziecko tuż po obiedzie. Tomonobu Itagaki z TECMO stwierdził tylko, że wygląd OS odpowiada mu znacznie bardziej, niż design PSP (hmm), Yasumi Matsuno ze SQUARE-ENIX powiedział natomiast, że widzi zastosowanie dla dotykowego ekranu, który wg niego sprawdzi się jednak głównie w przypadku mniej dynamicznych gier, do wygodnego zatwierdzania opcji etc. [kilu]

MAJESCO ujawniło gorsze szczegóły na temat Wireless Adaptora, czyli urządzenia pozwalającego na bezprzewodowe LINKowanie konsolek. Przystawka MAJESCO działać ma z doskonałą większością gier obsługujących tryb Multiplayer, zarówno tych wymagających kilku cartów, jak i pracujących w trybie multiboot (ok. 50 tytułów). Przystawka MAJESCO nie będzie współpracować z grami przygotowywanymi z myślą o Wireless Adaptorze NINTENDO. Produkt MAJESCO oferować ma zasięg ok. 3 metrów, jego cena natomiast nie powinna przekroczyć 10 USD. Premiera ma się odbyć w tym roku. [kilu]



Podobnym do Wireless Adaptora urządzeniem jest zaprezentowany na E3 przez MAJESCO Wireless Messenger, czyli bezprzewodowy komunikator. Jego zaletą ma być duży zasięg, wahający się między 1,5 a 5 km, w zależności od gęstości zabudowań. Urządzenie ma formę wpinanej do portu rozszerzeń nakładki, slot na gry pozostaje więc wolny. Niestety przystawko nie pozwoli na bezprzewodową grę na takie odległości - Messenger służyć ma wyłącznie do przekazywania komunikatów (czyli po prostu czatowania), wpisywanych przy pomocy wyświetlanej na ekranie klawiatury (zwykłej lub przygotowanej specjalnie z myślą o szybkim wprowadzaniu danych). MAJESCO zastosowało w Wireless Messengerze ciekawy system, dzięki któremu wysyłanie wiadomości będzie możliwe nawet wówczas, gdy odbiorca ma wyłączoną konsolkę. Urządzenie posiada wewnętrzną pamięć zdolną do zapisania 1500 komunikatów, które wyświetlą się po włączeniu GBA. WM poinformuje nas, czy i kiedy wiadomość dotarła do odbiorcy. Cena gadżetu wynosić ma 20 - 25 USD. [kilu]

GameBoy Advance dostępny ma być także w Chinach! Taką informację zamieścił japoński magazyn Nyato Shimbun. Jeśli wiadomość ta się potwierdzi, GBA będzie kolejną po iDue konsolą NINTENDO dostępną w najbardziej zaludnionym kraju świata. [kilu]

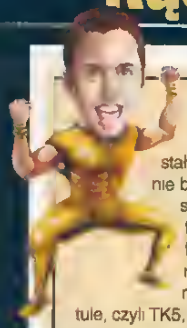
Według jednej z agencji prasowych, NINTENDO już niedługo wstrzymo seryjną produkcję GameBoya Advance. Stanie się tak, gdyż sprzedaż starszej, tańszej konsolki NINTENDO jest znacznie mniejsza, niż jej młodszego, doskonalszego brata - GBA SP - i utrzymywanie oddzielnych linii produkcyjnych przestaje być opłacalne. Ma to też z pewnością związek ze zbliżającą się premierą NOS, którego podzespoły powstawać będą w większości w tych samych fabrykach. Na razie NINTENDO nie potwierdziło tej informacji, jednak nawet jeśli okaże się ono prawdziwe, nie oznacza to, że GBA zniknie z półek sklepowych - podobnie było przecież z GCN, którego produkcja na pewien czas została wstrzymana ze względu na przepełnienie magazynów. [kilu]

Eiji Aonuma, człowiek mieszający przy wszystkich ZELDAch od czasu OCARINA OF TIME, w jednym z ostatnich wywiadów wspomniał o nowej ZELDZIE, tworzonej z myślą o DS. Gra powstaje równolegle z "poważną" wersją na GCN, której trailer zaprezentowano na E3, nie ma jednak z nią związku - to nowa, niezależna produkcja, która ukaże się najwcześniej pod koniec 2005 roku. Ola fanów ZELDY bardziej interesująca może być wypowiedź Kenichiego Sugino, który brał udział w tworzeniu NOS. Jego zdaniem "przeniesienie na nową konsolę N wersji OCARINA OF TIME nie byłoby czeczą trudną". Czyżby więc w przyszłości rzekał nas zalew NDS-owych konwersji z N64, podobnie jak dziś na GBA ukazują się najlepsze gry ze SNES-a? [kilu]

Po prezentacjach na E3, w Sieci pojawiło się sporo wątpliwości związanych ze sterowaniem w grach na OS. Wzbudził je przede wszystkim nowy METROID, w którym do rozglądania się wykorzystywać będziemy rysik, wodzony po ekraniku dotykowym. Taki sposób sterowania nie musi jednak odpowiadać każdemu, dodatkowa problemy mogą mieć leworęczni (prawdopodobnie w ich przypadku do poruszania się służyć będzie nie d-pad, lecz przyciski umieszczone pod prawym kciukiem). W odpowiedzi na reakcję Graczy developer poinformował, że z myślą o konserwatystach przygotuje alternatywną wersję sterowania, nie wykorzystującą dotykowego ekraniku. Czyżby samo NINTENDO miało wątpliwości, czy pomysł z touchscreenem się sprawdzi? [kilu]

Kącik BIJATYK 70





Polać, panowie! Witam w wakacyjnym wydaniu "Kącika bijatyk". Jak pewnikiem już dostrzegliście, wszystkim kącikom dostało się w tym miesiącu solidnie i zostały okrojone do ledwie jednej strony. Z tego też względu nie będzie obiecanych w zeszłym miesiącu informacji o szykowanym uderzeniu ze strony bijatyk 2D, pod nóż też poleciał wspaniały FAQ do VF4 EVO dla Jeffa autorstwa Michała Machela, tzn. zostanie zaprezentowany w przyszłym miesiącu. Jest jednak solidna dawka newsów o chyba najbardziej teraz elektryzującym tytule, czyli TK5, co nieco też znalazło się odnośnie VF4: FINAL TUNED - za miesiąc temat zostanie rozwinięty. Życzę miłej lektury.□ [kali]



KONTAKT kali@psxextreme.pl, tel. 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

WARSAW GAMES DAY skandaliczne zwycięstwo mashtera!

18.06.2004 r. Warszawiacy wysiedli z limuzyn, Ślązacy wyskoczyli z taczek, jeszcze inni podwozili bambosze i wszyscy razem o godz. 10:00 weszli do budynku Wyższej Szkoły Informatycznej. Tego dnia nikt nie miał zamiaru odpalać "trzech płaskich", na miejscu poza dwoma osobami niekoniecznie ubranymi w kaptury. Pomimo tego, iż zapisy odbyły się drogą elektroniczną, z niewiadomych przyczyn trzeba było jeszcze raz je przeprowadzić. Główny organizator od razu zastrzegł sobie, że można zapisać się na dwa turnieje, ale jeśli wulki w jednym będą kolidować z drugim, to może on zdyskwalifikować uczestnika obydwu bez żadnego wytłumaczenia (LOL maksymalny). Nie zważając na groźby szaleństwa każdy zapisał się na co najmniej dwie konkurencje używając najgłupszych ksyw, jakie tylko dało się wymyślić - a podobna kreatywność występują najczęściej w wigotnych fasach i owinkowych. Obydwa turnieje (T4, SC2) miały ruszyć równocześnie o 12:00. The Sway ing Ignorant Tournament" zaczął się o 15:00, a "The Unqualified Ninja Championship" o 16:30. Udział brało 40 zawodników. Grałśmy do 2 wygranych walk, 2 rundy, 100% energii. Nie przypomnam sobie równie nudnego przebiegu turnieju T4. Jedyną ciekawą walką w grupach było starcie Boskena (Jin) ze Swaymanem (Paul), którą po zaciętym boju zwyciężył Boskan. Zdezorientowani bazyszcze herosa metra i skalic nie mogli uwierzyć w to, co się stało. Ich idol poniósł klęskę na ich oczach. W ćwierćfinałach było już znacznie ciekawiej. Ja przegrałem z bratem Swaya (Wojtara) 1:2, który znakomicie gra Bryanem - zarówno defensywą jak i ofensywą na najwyższym poziomie. Boskon odpadł w walce o wejście do najlepszej czwórki ze Swaymanem. Tym razem bohaterami syrenki wspięli się na wyżyny "widekania do tyłu" i znokautował krakowiaka. W finale walczyli Vince (Michał), Sway (Wiesiek), Wojtaro (Cyborg) i Tang Po (Policjant). Sway zbił wszystkich oprócz swojego brata, aż wierzyć się w to nie chce. Vince przegrał tylko ze Swayem. Sway wygrał zestaw prehistorycznych gier z 8-bitowych platform z odtwarzaczem DVD. Reszta otrzymała gry na PS2. Podium:

1. **Swayman (Paul) Warszawa**
2. **Vince (Miharu/Xiao) Warszawa**
3. **Wojtaro (Bryan) Warszawa**

Mniej więcej w tym samym przedziale czasowym odbył się turniej SC2 (36 uczestników). Organizacja była gorzej niż tragiczna. Nikt z prowadzących nie wiedział, jak tak naprawdę prowadzi się turniej. W końcu Soul chwycił za kredę i kartki, po czym rozpisał grupy na tablicy szkolnej. Grałśmy do 2 wygranych walk, 3 rundy, 100% energii (jak na ulimnacje swietne zasady). Ja (Mitsu) już w tej fazie trafiłem na Sway mana (Taki), którego pokonałem 2:1 w walkach - jednak ta nie przeszkodziła warszawiakom wyjść z grupy. Na uwagę zasługuje także jeden człowiek (niestety nie pamiętam ksywy) który grał ze mną Xiangiem, wprawdzie przegrał ale grał bardzo dobrze. Wszyscy faworyci raczej bez problemu przeszli dalej. W pierwszej walce ćwierćfinałowej podobnie jak w T4 spotkałem się z Wojtaro, który grał także Mitsurugim (powtórka z walki o 3. miejsce w Poznaniu). Nie powiem, że była łatwa ale jakoś się z nim uporałem 2:1 - rewanżując się za porażkę w TEKKENa. W innych starciach wygrywali: Amer (Nightmare), Soul (Raphael), Swayman (Taki), Reset (Ivy) i Gumisas (Voldo). W tym momencie zostały rozlosowane dwie grupy, które miały wyłonić dwóch finalistów. Oczywiście dostałem do grupy Amera i Souka, żeby nie było za łatwo. Pierwszą walkę grałem z Amerem. Były to trzy maksymalnie zacięte pojedynki, z których każdy skończył się 3:2 w i rundach dla zwycięzcy - w większości rund decydował ostatni cios. Dramaturgię tej batalii będą na długo pamiętać wszyscy obecni na sali. Kosztem w czystej postaci jeszcze długo będzie mi się śnić, a już na pewno jego p,p+b które zostało wrzucone do jego listy ciosów chyba przez przypadek. Następnie grałem z Soulem (wiedziałem już, że jak wygram, to będę w finale). Pierwsze starcie przegrałem 1:3. Na szczęście zorientowałem się w porę, co robię źle (za mało "kosy-łokiet") i dalej było już coraz lepiej. Ostatecznie zwyciężyłem 2:1. Ostatni pojedynek w tej grupie zwyciężył Amer, nabijając brodatego Francuzika prosto na swój stojący miecz. W drugiej grupie nieoczekiwanie wszystkie walki wygrał Tube Master aka Sway, którego gra Taki momentami naprawdę mogła się podobać. Reset wygrał minimalnie z Gumisasem, momentami dosłownie resetując poczynania jego Voldo. W walce o 3. miejsce nieoczekiwanie znowu wygrał adept bata-miecza, tyle że tym razem z Amerem i kiedy wszyscy zaczęli już oczekiwać na finał, okazało się, że finału nie będzie. Mashter zabrał pas mistrza i pojechał do domu - tak przynajmniej do dziś sądzę niektórzy. Jednak żeby sięgnąć po najwyższe trofeum trzeba sobie na nie zasłużyć, albo drugi finalista musi sobie aż za bardzo na to nie zasłużyć - tak chyba będzie bardziej prawdziwie. Krótko mówiąc, bohater tysiąca mieszkańców Warszawy został zdyskwalifikowany za zachowanie niezgodne z regulaminem. Na szczęście główny organizator dla samego kanca okazał się kompetentny w swoich postanowieniach i zarientował się, że faktycznie mam rację, kiedy to zabrazowałem mu na czym polega oraganckie zachowanie Swaymana wobec mnie, organizatorów, a przede wszystkim w stosunku do ludzi, którzy spieszyli się na różnego rodzaju środki lokomocji. Od siebie dodam tylko tyle: ze pazerność nie popłaca, a przede wszystkim negatywne zachowanie wobec swoich fan niejowych przeciwników. Jak sami widzicie skandalu żadnego nie było, wystarczy ochłonąć, przeanalizować sytuację i wyciągnąć logiczne wnioski. Ja zgarnąłem głośniki Logitecha + pada do X-boxa. Reset i Amer dostali gadżety pokroju spinaczy, koszulek, pokrywek od garnków itp. Podium:

1. **Mashter (Mitsurugi) Jaworzno**
2. **Reset (Ivy) Warszawa**
3. **Amer (Nightmare) Warszawa**

Podsumowując, impreza udała się całkiem przeciętnie, spodziewałem się czegoś naprawdę gigantycznie zorganizowanego, ale po i-nej kolejnej doświadczyłem ludzkiej bezradności - niekiedy w naprawdę błahych sytuacjach. A dla ludzi, którzy mają zamiar kiedykolwiek, cokolwiek organizować związanego z grami mam dobrą radę: skorzystajcie z pomocy choć jednego człowieka, który wie na czym coś takiego polega i jak to poskładać, żeby się na tym dało w jakikolwiek sposób przespać.□ [mashter]

TELEXTREME

Ota nowa zadanie konkursowe:

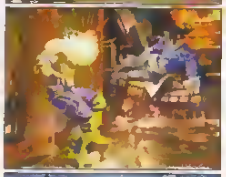
PODAJ TYTUŁ BIJATYKI 2D, W KTÓREJ WYSTĘPUJĄ POSTACIE ZNANE Z TEMATYKI ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS (pol. EPOKA TRZECH KRÓLESTW, gry - m.in. seria ROTTK, DYNASTY WARRIORS, DYNASTY TACTICS...) - CZYLI M.IN. SŁYNNY GUAN YU.

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają dwie pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są różne upominki: Memory Cardy, kable RGB, bieloczki itp. Odpowiedzi można udzielać dnia 04.08.2004 r. pod numerem 0501 391 911 od godziny 21:00. TIP: czas = i owna z początkiem serwisu informacyjnego w TV4. Wcześniej telefon będzie wyłączony, albo nie odbierany; telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE #82 chodziła o mordobicie, w którym możemy sterować laską, korzystającą z broni palnej albo samuraiem, któremu towarzyszy tragarz, to oczywiście 7 BLADES. Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli Dominik Furtak oraz Kamil Poruczniк. Gratulujemy!

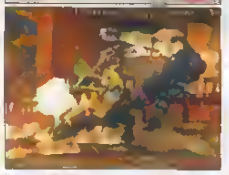
TEKKEN 5 - CZY HEIHACHI JEST NAPRAWDĘ "DEAD"?

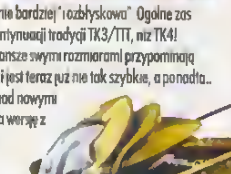












Oto najnowsza porcja informacji dotyczących tego jakże wyczekiwanego mordobicia. Na początek - kwestie fabularne. Podane w zeszłym miesiącu historie trzech debiutantów doczekały się już swojego oficjalnego potwierdzenia. Tymczasem znane są podłoża fabularne kolejnej trójki postaci.

JACK-5: Dwa lata temu, Jane, naukowiec z dziedziny fizyki, probowała wraz z Gun Jackiem wkraść się do zakładów Mishima Industries, ale zostali zauważeni i ostrzelani przez patrol oddziału Tekken Force. Gun Jack stanął na linii ognia, by osłonić Jane - gdy ogień ustał, robot jednak już się nie poruszył. Następnego dnia Jane została uratowana przez frachtowiec G Corporation i dołączyła do działu zajmującego się robotyką. Udało się jej stworzyć Jacka-4, po czym wykorzystała zdobyte dane do zbudowania robota Jack-5. Turniej jest dla niej idealną okazją do przetestowania tego nowego modelu.

JULIA CHANG: Była rozczarowana tym, że nie zdołała w trakcie TEKKEN 4 zdobyć pełnych danych pomocnych w odmładzaniu losów. Za każdym razem, gdy jej badania stawały w martwym punkcie, przypominała się ta brakująca część danych. W pewnym momencie otrzymuje list napisany w obcym języku, do którego załączona jest zapowiedź piątego turnieju - do którego oczywiście decyduje się przystąpić, mając nadzieję pomóc swojej sprawie.

CRAIG MARDUK: Niepokonany wojownik Vale Tudo wpadł we wściekłość z powodu swej przegranej z Kingiem w trakcie ostatniego turnieju. Po tym, jak został wypuszczony ze szpitala, oddał się forsownemu treningowi, który pozwolił doszlifować jego kondycję, przemieniając ciało w najgroźniejszą broń. Pewnego dnia przystąpił do turnieju Vale Tudo występując w czarnej masce jaguara. Pokonał każdego przeciwnika i ogłosił swą chęć do ponownego zmierzenia się z Kingiem. Obydwoje będą mogli stanąć do walki właśnie w trakcie nadchodzącego turnieju.

A poza tym... rozpoczęły się pierwsze testy gry, która ma najdalej już w listopadzie trafić do salonów (na konsolach w 2005 r.) - świat aż huczy od plotek i różnych przecieków. Śmierć Heihachiego wydaje się być tylko zagranym marketingowym, bo panoc Dziad jest obecny w TK5 jako time-release character, obok oglądanego na zaprezentowanym na E3 teaserze Kumy, a także Bruce'a, Anny i Edka. Wielce prawdopodobny jest też powrót Devila oraz Ganryu (lub innego sumo), a kto wie, czy przypadkiem wśród zawodników nie odnajdziemy ponownie pary Ogrów (HIV: A Shrek też będzie?!), których można odnaleźć na artworkach udostępnionych na oficjalnej stronie NAMCO. Generalnie rzecz biorąc, gra ma podobno znacznie ostrzejszą i wyrazistą grafikę, niż TK4, a do tego jest znacznie bardziej "rozbłyskowa". Ogólne zaś wrażenia płynące z rozgrywki i systemu rzeczywiście stawiają ten tytuł w świetle kontynuacji tradycji TK3/TTT, niż TK4! Postacie nie mogą się ruszać, zanim nie rozpocznie się walka, a dostępne jak dotąd plansze swymi rozmiarami przypominają arenę z TK4, z rzeczy zaś bardziej interesujących, to wiadomo, że chodzenie na boki jest teraz już nie tak szybkie, a ponadto... low punch - czyli d+1 - został chlubnie zwolniony!!! Ogólnie jest masa zachwytów nad nowymi strojami postaci. Yoshi po prostu kopie rzyć jako cyber-samuraj (drugi strój przypomina wersję z TK3 z kapeluszem z TK2), a w dodatku znacznie więcej teraz zależy wykorzystując katanę, panny zaś wyglądają bardziej seksownie, niż kiedykolwiek wcześniej - na uwagę szczególnie zasługuje żółte wdzianko Niny, które wygląda w nim niczym Panna Młoda w "Kill Bill"! Zresztą będąc przy Ninie, warto powiedzieć, że generalnie masa jej ciosów zmieniła swoją animację i charakterystykę - podobnie ma się też sprawa z Kazuyą, który ogólnie rzecz biorąc sprawia wrażenie zupełnie nowej postaci. Jak wynika z systemu i wspomnianej w zeszłym miesiącu, wprowadzonej charakterystyki anti-high/low dla ciosów, tak WGF jak i EWGF nie dosięgną chybionych niskich ciosów. Jakby tego było mało, WGF jest karalny przy zablokowaniu, a EWGF ma znacznie większe recovery, jeśli nie trafi. Podobne osłabione zostały WS+1,2, które nie tylko posiadą znacznie mniejszy zasięg, ale też po zablokowaniu dają gwarantę przeciwnikowi. Jin z kolei dostał nową postawę, ale za to Laser Cannon na CH już nie jest tak potężne (nie ma już wersji Just Frame), podobnie jak i przeklinane przez wielu wszechmocne parry. Podobnie też osłabiona Paula, której d+4,2 zatrzymane zostaje przy blokowaniu (jak w TTT), nie ma też d+1,4,2,1+2, a sama d+1 nie trafia przeciwnika leżącego na ziemi (!!!). Większości postaci stonowana masę potężnych dotychczas ciosów, zmieniając ich animację i charakterystykę, w zamian dorzucając całe multum nowych zagrań (bądź przywracając stare, np. rzut Octopus Hold dla Kinga). Nie ma jednak miejsca na dokładną analizę wszelkich potwierdzonych zagrań - póki co czekamy na kolejną porcję naprawdę atrakcyjnych informacji odnośnie zmian, jakie będzie miał ze sobą TK5. Jak na razie przyszłość tego tytułu zapowiada się iście wspaniale!



VIRTUA FIGHTER 4: FINAL TUNED

Także i z obozu VIRTUA FIGHTER wypłynęło ostatnio sporo wieści. Dość ciekawą ma być możliwość określania tzw. change moves. Dzięki temu można ustalić, jakie właściwości będzie miał dany cios - np. czy kalanka Wolfa będzie takie, jak w VF4 EVO, czy też i raczej będzie wyrzucać w powietrze jak w starych częściach (choć nie będzie miała aż tak dużego potencjału do juggle'ów). Wiadomo też, że na wspomniany system nadawania specjalnych nazw kierowanym przez Gracza wojownikom będzie miał m.in. skuteczność atakowi blokowania, ilość wykonywanych rzutów i udanych wyrwań, ilość back dashy itd., a wśród nadawanych rang znajdą się m.in. takie jak Combo Learner, Tactician czy Berserker. Poza tym, pojawiła się masa informacji odnośnie nowych zagrań, jakie otrzymały postacie - ale niestety, w tym miesiącu z powodu braku miejsca nie mogę ich przedstawić.

Pła

Kącik WYŚCIGOWY 64



Witam. Niestety w tym wydaniu KW nie zmieściły się tabelki z wynikami. Kolejna sprawa - zapowiedź czasów do GT4 PROLOGUE. Pamiętam, jak wyszła ta gierka w Japonii i wiele osób podesłało mi do niej czasy. Z wiadomego względu nie mogłem wtedy zamieścić tych wyników, za to teraz mamy wersję PAL i sprawa się rozwiązała. Rywalizację przeprowadzimy na wszystkich testach i na "az" pięciu trasach, na których wybór samochodu jest dowolny (i tak wszyscy pojadą "Makiem", hehe). Czasy możecie podsyłać na zdjęciach lub na kasetech wideo (przypominam - na mój adres domowy). Ponadto NFS U nam się rozkręcił i w przyszłości będzie to jedna z kluczowych pozycji na łamach "Kącika wyścigowego" (czasy i zdjęcia fur). [gamera]



P.S. SONY uruchomiło oficjalną stronę GRAN TURISMO 4. Oto jej adres: http://www.granturismoworld.com

KONTAKT: gamera@ga2.pl, tel. dom (0-prefiks-32) 244 15 52, tel. kom. 0603 564-172, listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

"Preferujesz ustawienia seryjne czy wolisz ustawieć samochód?"

D Wysłany: 06-06-2004 14:52 cytuj

(...) Pytanie retoryczne. Oczywiście, że sam wolę ustawić samochód. Trzeba dostosować auto do swoich potrzeb, do swojego stylu jazdy. Ustawienia fabryczne zwykle nie są takie, jak byśmy sobie życzyli. Oczywiście zdarzają się przypadki, w których mamy do czynienia z dość dobrze ustawionym samochodem, jednak zawsze można coś dopracować. Lepiej zestroić zawieszenie (ustawić odpowiednią sprężyny, tłumienia amortyzatorów itd.), lepiej ustawić skrzynię biegów (ky na najwolniejszym łuku była jeszcze jedynka, a na czwartym zakręcie czwórka była ciut dłuższa, by przejechać z większą prędkością), o elementach aerodynamicznych już nie wspominam. Ustawienia auta pozwalają je zrozumieć, nauczyć się go. Nie można wsiąść i jechać, gdy nie wiemy jak łapią komuś, czy jest podsterowny czy nadsterowny. Oczywiście wszelkie ustawienia należy robić pod siebie. Raczej nie ma możliwości dostania 'dobrych ustawień' od kogoś. Każdy ma inny styl jazdy i inne ustawienia preferuje. Dla przykładu: znam wiele osób, które lubią w miarę miękkie auta z tendencją do podsterowności lub więc podsterowne. Ja sam lubię, gdy pojazd prowadzi się raczej neutralnie z łagodnym przejściem w nadsterowność, gdzie określenie 'łagodny' jest bardzo płynne szczególnie na mokrych nawierzchniach, gdy niesamowitą przyjemność sprawia mi duża nadsterowność. Także (dla mnie) auto musi być utrzymane na granicy możliwości, gdyż tylko wtedy czuć naprawdę, co się z nim dzieje i mogę się na to dość duży wpływ, gdyż auto bardzo szybko reaguje na każdy mój ruch. Ustawienie samochodu jest również ważne o ile nie ważniejsze niż samo jazda. Seryjne ustawienia zwykle nie są najlepsze, gdyż (zwykle) nie pozwalają wykorzystać pełnego potencjału samochodu. Własne ustawienia samochodu pozwalają nam dostosować go do własnego stylu jazdy i dają możliwość pełnego wykorzystania jego możliwości. (...)

Maciej Czopiński (Mac16D2)

(...) Kiedyś nie przywiązywałem do tego wagi, ale teraz gdy już jestem związany z grami wyścigowymi, wolę sam ustawić sobie samochód. Oczywiście pierwsze kroki, aby dobrać odpowiednie ustawienia, są bardzo ciężkie. Pamiętam jak pierwszy raz postanowiłem coś zmienić w samochodzie. Efekt był zupełnie przeciwny do zamierzonego. Oczywiście skutecznie mi to przeszkodziło w dalszym 'dłubaniu w bebechach' samochodu. Następnym etapem mojego nawracenia było posiłkowanie się ustawieniami od osób trzecich. Ustawienia te zdecydowanie polepszały osiągane sukcesy. W tym momencie postanowiłem ponownie ustawić samochód, aby dopasować go do swojego stylu jazdy i tutaj znowu efekty były bardzo słabe, ale postanowiłem przy tym posiedzieć trochę dłużej. Po pewnym czasie dało się odczuć pewne polepszenie (pierwsze sukcesy w tej dziedzinie). Przy dłuższym siedzeniu zawsze dochodzi się do pewnej wiedzy wynikającej ze wcześniejszych niepowodzeń. Od tego zaczęła się moja dłuższa przygoda z ustawieniami. Obecnie prawie w każdej grze wyścigowej staram się dobierać optymalne ustawienia. Coraz więcej gier oferuje teraz dobierane ustawienia wg własnego upodobania. Niekiedy bywa też ze samochód zachowuje się o wiele lepiej na ustawieniach seryjnych i wtedy nie potrzeba go ustawiać. (...)

dirk@megapolis.pl

(...) Zdecydowanie wolę ustawienia seryjne, czyli wybrane przez twórców gry. Jak kupię jakieś wyścigi, to nawet nie myślę o grzebaniu w bebechach samochodu ponieważ wiem, że ustawienia jakie proponuje producent z pewnością będą wystarczające. Dopiero po głębszym zapoznaniu się z grą zaglądam do opcji pozwalającej zmienić ustawienia samochodu. Jeśli już, to zmieniam tylko te rzeczy które naprawdę tego wymagają, jak np. ogumienie, ustawienia skrzyni biegów, gdy samochód przy większej prędkości się dławi. Reszty staram się nie ruszać, bo po co, jak wiem, że i tak jest dobrze? Poza tym to strata czasu, który wolę przeznaczyć na właściwą grę. (...)

Raki, Legnica

(...) Nie będę oszukiwał, że nie jestem wielkim specjalistą w dziedzinie ustawień samochodów i nie znam się oz tak bardzo na szczegółowych ustawieniach, oczkolwiek uważam, że zawsze warto trochę poeksperymentować, sprawdzić, w jaki sposób dana modyfikacja wpłynie na osiągi samochodu, jego zachowanie na drodze. Ogólnie w większości gier wyścigowych wyznaję zasadę, że podczas przechodzenia danego tytułu na Novice (czasami nawet na Intermediate) nie trzeba za bardzo ingerować w ustawienia fabryczne, ale gdy zabieram się za Expert modyfikacje stają się nieodzowne. (...)

ghost_spike@op.pl

profil pw email www

AUTOR: WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin



Dołączył: 03-03-2003
Posty: 12
Skąd: Ruda Śląska

D Wysłany: 07-13-2004 10:08 cytuj

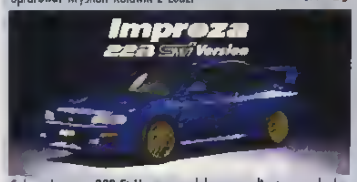
TEMATY DO DYSKUSJI:

"Najgorsza gra wyścigowa w którą miałeś okazję zagrać?"
"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego (jeśli tak sądzisz) są one lepsze od innych wyścigów (np. NASCAR, WRC, F1 itp.)?"
"W którąś z gier wyścigowych są najlepiej wzaimplementowane trasy?"
"Nie mogę żadnej z konsol dostępnych na rynku, które wyścigi zawdzięczyłby z ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie ta, a nie inna?"
"Formułki 1 - czy są dla Ciebie kroplą gier wyścigowych i w który z tytuł/y najbardziej lubisz grać?"
"Która konsola ma według Ciebie najlepszą bibliotekę wyścigów?"
"Czy kierownica ma wpływ na prędkość jazdy?"
"Samochód na jakim najbardziej się zawiodłeś te "
"Szutry czy wyścigi asfaltowe? Który rodzaj wyścigów lubisz najbardziej i dlaczego?"
▶ "Preferujesz ustawienia seryjne czy wolisz ustawiać samochód?"
"Co byś zmienił w serii GT?"
"Najładniejsza trasa w grze wyścigowej..."

profil pw email www

Subaru Impreza 22B-Sti Version (J)

opracował: Krystian Kulawik z Łodzi



Subaru Impreza 22B Sti Version produkowano w limitowanej liczbie czterystu egzemplarzy, to najszybszy model Subaru przeznaczony do jazdy po drogach. Warto podkreślić, że spośród dwóch egzemplarzy z lewostronną kierownicą znajdujących się w Europie, jeden został sprowadzony do Polski przez firmę RallyPro. Model ten jest wyposażony w silnik 2,2 l o mocy 280 KM, ale jest to znaczne zaniżona wartość. Testy magazynów motoryzacyjnych dowiodły, że osiąga moc około 380 KM. Rożnica wynika stąd, że w Japonii postanowiono ograniczyć produkcję samochodów o mocy powyżej 280 KM, więc żeby ominąć zakazy, Subaru zaniżyło moc tego modelu. Turbodoładowana jednostka posiada maksymalny moment obrotowy równy 430 Nm, zapewniający rewelacyjne osiągi i niesamowite wrażenia z jazdy. Potwierdzeniem tej tezy może być wartość przyspieszenia - od 0 do 100 km/h STi 22B rozpędza się w 3,8 s. Do zatrzymania samochodu o takich osiągach potrzebne są bardzo dobre hamulce. Wentylowane 17" tarcze z przodu, 16" tarcze z tyłu wraz z zaciskami 4-tłoczkowymi z przodu i dwu-tłoczkowymi z tyłu zapewniają najlepszą kontrolę nad tym pojazdem. Model ten jest wyposażony w ogromny spojler w tylnej części samochodu, który został zaprojektowany wspólnie z FHI s Aerospace Division (producentem części do Boeinga 777). Ciekawostkami tego modelu są niewątpliwie aluminiowe wahacze oraz system wtrysku wody na intercooler. Do wyposażenia standardowego należy unikalny napęd na cztery 17-calowe koła z oponami Pirelli 235/40 P zero. Samochód ten został wyposażony w sprzęgło STi, zbudowane z dwóch talerzy wykonanych z ceramiki i metalu. Impreza WRX STi 22B jest dłuższa o 15 mm, szersza o 70 mm i niższa o 10 mm od standardowego modelu WRX STi Type R. Dzięki się tak dlatego, że jest ona wyposażona w oryginalne błotniki i spojlery Imprezy WRC.

Napierw zakup	Final - 4.444
Fully Customizable Suspension	Auto Setting 24
Sport Brakes	
Break Balance Controller	Active Stability
Racing Muffler/Air Cleaner	Management -
Port Polish	Level 10
Full Engine Balance	TCS Controller -
Racing Chip	Level 5
Stage 4 Turbo	VCD Controller -
Racing Intercooler	35%
Full Racing Transmission	
Twin-Plate Clutch	
Normal Flywheel	
Fully Customizable Limited Slip Diff.	
Carbon Drive Shaft	
VCD Controller	
Stage 3 Weight Reduction	
Super Soft	

Settings: (F=Front, R=Rear)

Spring Rate	(F) 5.0 (R) 4.0
Ride Height	(F) 140 (R) 140
Shock Bound	(F) Level 7 (R) Level 7
Shock Rebound	(F) Level 7 (R) Level 7
Camber Angle	(F) 2.0 (R) 1.0
Toe Angle	(F) 0.0 (R) 0.0
Stabolizers	(F) Level 4 (R) Level 4

Brake Balance Controller (F) Level 9 (R) Level 9

Limited Slip Initial Torque	(F) 10 (R) 10
Limited Slip Accel	(F) 20 (R) 40
Limited Slip Decel	(F) 10 (R) 20

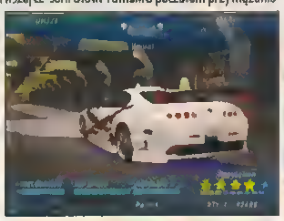
Gear Ratios

1 - 2.877	4 - 1.187
2 - 2.023	5 - 0.972
3 - 1.515	6 - 0.832

TUNING...



A miało być tak niewinnie. Poczta mi zasypaliście mailami, skrzynka na listy zawalona zdjęciami, a i paczek kaset się znalazło. Nie wiem jak to się stało, ale odezwało się do mnie kilku pecetowców, którzy grają w NFS U na kompie. Oczywiście uwzględniłem ich 'wytwory fantazji drogowej' i postarałem się obiektywnie razem z żoną wybrać najfajniejszy na ten miesiąc samochód (przyznaję, że zano miała głos decydujący). Maszyną jest autorstwa Patryka Cichuty, który tak o niej napisał: "Przesyłam fotki mojej 'malenkiej' z NFS U. Już od pierwszej części GRAN TURISMO poczułem przywiązanie do Supry, bo lubię laski z dużymi du**ami, o takowa jest cechą charakterystyczną tejże furki, jak również nieokiełznana moc dająca jej kopa na tylnie osie. Opanowanie takiego temperamentu zawsze sprawia przyjemność"



Nagrody otrzymują: Rafał Krawczyk i Krzysztof Czerwonka.

TELEXTREME

Robert Kubica - oto prawidłowa odpowiedź na pytanie z poprzedniego Telextreme. Zwyciężczyni zostali Rafał Krawczyk z Warszawy i Krzysztof Czerwonka z Golczewa. Gratulujemy obu panom. Pytanie okazało się dość proste, bo prawidłowych odpowiedzi było bardzo dużo. Dodam, że ten chłopak urodzony 07.12.1984 w Krakowie jest szóstokrotnym Mistrzem Polski w kartingu, wicemistrzem Europy z 1998 roku. Po drodze do Formuły 3 było kilkanaście zwycięstw w Formule Renault (między innymi we Włoszech, Brazylii, Belgii...), oraz historyczne wygrana podczas debiutu w Formule 3 na torze Nurburing, w której to jeździ obecnie. Wszyscy kibice w Polsce upatrują w nim przyszłego kandydata na kierowcę Formuły 1.

Pytanie:

Jaki tytuł ma utwór autorstwa "Lil Jon & The Eastside Boyz" przy rozpoczęciu gry: "Need For Speed: Underground"?

Termin: do 4 sierpnia 2004 r.



Witam w pierwszym miesiącu wakacji, a jako ze wszyscy [również zg(Red)y] muszą wypoczywać, stąd w tym numerze "Kącik . " tylko na jedną stronę Zawartość również niejako wakacyjna - oprócz paru stałych pozycji zapraszam do 'złookania' "odprężającego" wywiadu ze znanym i lubianym kompozytorem. Nie zabieram więcej miejsca - do zobaczenia za miesiąc [star]



KONTAKT: star@psxextreme.pl , (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

KONKURSY

RPG EXTREME

Na cóż, nie doczekałem się odpowiedzi na ostatnie pytanie, najwyraźniej wymagałem zbyt wiele, choć odpowiedź na nie powinni znać choćby fani VAGRANT Ta, bo tak w napisach końcowych - SQUARE strzeliło byka. Na dowód załączam screen



Czas zadać kolejne pytanie, a brzmi ono

Do czego służy urządzenie o nazwie Enertron i w jakiej grze występowała?

Na odpowiedzi czekam tym razem do końca wakacji

SZPERACZ RPG

KOLEJNY SPOSÓB NA DARIO

Na początek niech potraktuje Cię swoimi najsilniejszymi atakami (Dash&Gash) Po zabiciu przez niego jednej postaci wskrzeszamy ją używając Revive Pod żadnym pozorem nie uleczamy jej na maksa. Co tu dużo gadać - w ogóle jej nie uzdrawiamy Nie przejmujemy się też, gdy zabije pozostałe dwie postacie Wysterczy nam tylko ta jedna, której HP musi być w granicach 100 Dario wskrzeszonej przez nas postaci atakować nie będzie i od tej pory będzie puszczać jedynie czary typu Nimble, którymi nie należy się przejmować, bo nie wpływają one na zmniejszenie naszego HP *[anka - 1 pkt]*

MORROWIND QUESTS

Kolejna porcja questów, nadesłana przez Rafała Krawczyka z Warszawy, dotyczy nowej wersji gry Morrowind Game of the Year Edition. Wszystkie z zaprezentowanych zadań (weszła na razie pierwsze 4) można dostać w mieście Maurnhold, w którym toczy się główny wątek fabularny Trybunału

1. Meryn Othrolas

W samym centrum Great Bazaar znajduje się mały teatr, na tyłach którego spotkasz Meryno Othrolasa Poprosi Cię o zastąpienie aktora, który gdzieś zniknął, a tak się dobrze składa, że jesteś do niego podobny Jeśli się zgodzisz, dostaniesz od Meryna tekst sztuki "The Horror of Castle Xyr" do nauczenia się na pamięć, ale wystarczy opanować pierwsze trzy strony Kiedy nauczysz się już tekstu, ponownie porozmawiaj z Merynem Każe Ci wejść na scenę i odegrać sztukę. Przed każdym wypowiedzeniem swojej kwestii masz trzy zdania do wyboru, więc trzeba uważać, aby się nie pomylić Gdzieś w momencie siódmej kwestii jeden z widzów nagle atakuje Cię Po jego zabiciu idziemy porozmawiać o tym z Merynem Jak się okazuje, atak był spodziewany, a Ty byłeś jedynie przynętą. Aktor, którego zastępowałeś, miał romans z córką telvanskiego szlachcica, który z kolei wynajął zabójcę, aby ten rozprawił się z aktorem Za bezbłędne odegranie sztuki Meryn daje w nagrodę 2000 septimów i Amulet of Verbosity

2. Marena Gilnith

W Great Bazaar możesz spotkać Marenę Gilnith, która opowie Ci, jak to wychawywała się w biednej rodzinie gdzieś w południowej części prowincji Morrowind W końcu postanowiła wyruszyć w świat i zarabiać sama na siebie. Jednak zarabianie na siebie jest dość czasochłonnym zajęciem i nie ma czasu na poznawanie nowych ludzi, dlatego poprosi Cię o znalezienie jakiegoś interesującego i samotnego mężczyzny Po drugiej stronie Great Bazaar kręci się Fons Berar, który jest zainteresowany znalezieniem kobiety Wracasz do Mareny, a ona wtedy poprosi Cię o zaaranżowanie randki Po kolejnej rozmowie z Fonsem, po raz kolejny trzeba się wrócić do Mareny Inni kandydaci dla Mareny to Sunel Hlas, który jest sprzedawcą w Great Bazaar oraz Goval Ralen, którego znajdziesz w Temple Courtyard Po zaaranżowaniu randki musisz poczekać kilka dni, a potem ponownie porozmawiać z Mareną, a ta tylko podziękuje Ci za znalezienie odpowiedniego kandydata

3. Ovis Velas

Po wyjściu ze sklepu z magicznymi przedmiotami w Great Bazaar pojawi się przed Tobą Ovis Velas, który chce pokazać mieszkańcom Maurnhold swoją moc Do demonstracji wybrał akurat Ciebie Zaatakuje Cię, jednak jest on słabym przeciwnikiem Przy jego ciele znajdziesz klucz. Po walce porozmawiaj z Drathasem Reysem, który kręci się w pobliżu Ten poradzi Ci, że być może dowiesz się czegoś w Velas Manor w Godsreach Drzwi do posiadłości otworzysz kluczem znalezionym przy Ovisie Tam spotkasz Gavisa Velasa, brata martwego maga. Na początku Gavis jest miły i rozumie, że musiałeś bronić się przed jego bratem, jednak później stwierdza, że powinien pomścić jego śmierć. Rozmowa kończy się pojedynkiem, a w nagrodę za ten trud można zabrać wszystkie przedmioty, jakie gość miał przy sobie

4. Tonie zwoje

W Great Bazaar w jednym ze sklepów "Ten-Tongues" Weerhat ma specjalną ofertę, a mianowicie sprzedaje po niskich cenach dość drogie zwoje. Kiedy zapytasz go, dlaczego zwoje są takie tanie, wskaże Ci Khajitkę o imieniu Ahnia, która znajduje się w Old Maurnhold Bazaar Sewers Kiedy spytasz ją o zwoje, zaatakuje Cię Po jej śmierci przeszukaj zwłoki, a znajdziesz notatkę mówiącą o tym, że "Ten-Tongues" Weerhat jest w posiadaniu pewnej książki Weerhat przyznaje się do posiadania książki, ale twierdzi, że dostał ją od Ahnii i daje ją Ci za darmo Po przejrzeniu książki można dowiedzieć się, że jest to dziennik Elberta Nermarca Elberta znajdziesz w Maurnhold Godsreach Craftsmen's Hall W zamian za dziennik Elbert w nagrodę obniży ceny wszystkich swoich usług

WYWIAD Z NOBUO UEMATSU



Dzięki uprzejmości serwisu www.ign.com jestem w stanie przedstawić Wam obszerne fragmenty wywiadu udzielonego przez mistrza Nobuo po zakończaniu koncertu przeprowadzonego przy okazji targów E3

Pytanie: Zawsze pan mówił, że jest wielkim fanem celtyckiej, irlandzkiej muzyki, która stoi się również popularne w Japonii i USA Czemu pana zdaniem zawdzięcza tę popularność?
Odpowiedź: Interesuję się nie tylko tym gatunkiem, choć ostatnio zrozumiałem, że skomplikowana muzyka nie jest koniecznie przyjemna Jak wiecie, celtycka muzyka jest prosta i krótka, jednakże jest w niej coś, co zostaje w umyśle i sercu na długo, pewien uniwersalny styl, który sprawia, że staje się popularna również w krajach azjatyckich

P: Na przestrzeni kilku ostatnich lat wydał pan kilka koncertów z różnymi aranżacjami różnych utworów Jakie utwory zamierza pan aranżować w przyszłości?
O: Na razie nie mam typów, gdyż dopiero mógłbym myśleć o aranżacjach mając na myśli jakiś ogólny projekt, a nie pojedyncze utwory.

P: Na przestrzeni kilku ostatnich lat w ekipie pracującej nad serią FF pojawiło się sporo nowych twarzy, jednocześnie wypierając oryginalne trio Zobaczenie znów pana oraz panów Sakaguchiego oraz Amano na jednej "scenie" byłoby naprawdę miłe Czy ma pan jakieś wieści, czy mogłoby dojść do powrotu całej waszej trójki?
O: Z Amano i Sakaguchim zacząłem pracować ponad 17 lat temu, jak wspomniałem podczas koncertu, i wiele zdarzyło się w czasie tych lat, wszyscy zaczęli mieć inne plany, jednak nie ma powodu, dla którego miałbym powiedzieć nie, jeśli chcieliby znów razem za mną pracować

P: Po pierwsze, czy ma pan jakiś ulubiony kawałek, z tych które skomponował, a drugie - czy podziwie pan jakiegoś konkretnego kompozytora?
O: Odpowiadając na pierwsze pytanie ciężko jest mi takowy wybrać, bo skomponowałem ich bardzo dużo, więc jak już, to "Outro" powstałe w FF2, które jest bardzo symboliczna dla całej serii Odnośnie drugiego równie trudno, bo lubię wiele typów muzyki, ale dla przykładu mam wszystkie płyty The Beetles i Eltona Johna, których słucham podczas jazdy samochodem.

P: Czy ma pan jakieś komentarze odnośnie współpracy z panem Sakamoto przy tworzeniu muzyki do FF12?
O: Pan Sakemoto jest moim bliskim przyjacielem, był także współpracownikiem w czasie kilku projektów, m.in. podczas tworzania muzyki do FF TACTICS, stąd znam i cenię jego siłę twórczą

P: Jaka jest pana opinia na temat muzyki w grach z zachodu i czy koncert oparty na niej miałby szansa powodzenia?
O: Przez ostatnia 10 lat muzyka z gier stała się sporym rynkiem, który jednak w krajach poza Japonią nie jest tak rozwinięty, nie znam też nikogo z zachodu, kto by pracował w tym stopniu nad muzyką do gier tak jak np ja. Szczerze chciałbym, by znalazł się ktoś, kto by pokazał, że taka muzyka może zainteresować wielu różnych ludzi w równym stopniu jak każda inna. Byłem w zeszłym roku w Niemczech, gdzie w Lipzig odbywał się koncert dotyczący muzyki z gier, wykonywany przez orkiestrę filharmoniczną, dlatego myślę, że stamtąd może rozwinąć się tala popularności tego gatunku

P: Czy na przestrzeni lat komponowania może pan powiedzieć, że dokonał jakiegoś postępu?
O: Niestaty, ilekolwiek napisałbym utworow, nie usprawni to mego stylu komponowania. Należy tego żałować, prawda? [śmiech]

P: Jakie piosanki lubi pan śpiewać na karaoke? [smiech]
O: Nie przepadem za głośnymi miejscami, a karaoke jest głośne. więc jeśli mem być szczery, to nie, nigdy tego nia śpiewałem.

P: Wielu z nas czeka na FF7 ADVENT CHILDREN, jak również soundtrack z tego filmu, czy więc może pan powiedzieć, kiedy ewentualnie trafi on do Stanów?
O: Niestety to zależy od producenta, jedyne co mogę zrobić, to zmobilizować go po powrocie do Japonii.

P: Czy planują pan ilustrowanie muzyką serii z ENIX, np DRAGON QUEST?
O: Jeśli przeniosą DQ na GBA, to jest taka możliwość, jednakże już teraz współpracuję z ludźmi z dawnego ENIX

P: Czy był w pańskiej karierze jakiś soundtrack lub utwór bardziej wymagający od innych?
O: Cała muzyka do FF6, którą zresztą bardzo lubię, a której tworzenie było naprawdę ciężka, gdyż wówczas po raz pierwszy starałem się, by muzyka ta miała brzmienie bardziej zbliżona do symfonicznego

P: Czy zamierza pan zaangażować się w tworzenie soundtrackow do filmów?
O: Myślę, że nie byłbym w stanie podjąć się takiego wyzwania, o to poprościa raczej Johna Williamsa, jednakże gdybym miał tworzyć coś w stylu "Melody ot Love", to czemu nie



Zupełnie nowego wymiaru nabiera teraz powiedzenie "udawać Greka" Polakom zawsze wychodziło to doskonale, więc oby tak jeszcze w eliminacjach MŚ '06. Tymczasem coraz bliżej olimpiada w Atenach, co widać także na rynku konsolowym Niestety, gra ATHENS 2004 (PS2) nawiązuje tylko jednym do swoich "oficjalnych" poprzedniczek, m in SYDNEY 2000 - jest więcej niż kiepska Obok znajdziesz zapowiedź PES4, która już oficjalnie zmierza na PS2 oraz Xboxa Z kolei 5 sierpnia ukazuje się w Japonii skośnooke wersja tej gry, czyli WINNING ELEVEN 8. Juz terez zapraszam do następnego wydania PE - rozwalimy grę na kawałki. Jestem cały w nerwach, niech czas płynie szybciej, bo coś czuję, ze BĘDZIE SIĘ DZIAŁO! (...)

PS Anglikom gratulujemy Beckhama [shiverman]

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl; tel 0608 383 518, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



MATA "FOOTBALL SQUARE"



Kilka miesięcy temu pisałem krótko o specjalnej macie do gier piłkarskich firmy May Flash Mata wypuszczona została na rynek azjatycki, ale dzięki importowi dotarła w niewielkiej ilości również do Polski Udało mi się ją zdobyć do testów (...) Pierwsze wrażenie - porządne wykonanie Użyto dobrej jakości materiałów, brzegi są odpowiednio zszyte, a całość sprawia solidne wrażenie Nie ma obaw, by mata szybko się rozpadła od zbyt "ostrego" użytkowania Zresztą, uszkodzić nie ma za bardzo czego, bowiem po niej nie skaczemy (nie reaguje na nacisk), jak to ma miejsce w grach muzycznych, e tylko. stoimy, wymachując w powietrzu jedną nogą Trzy specjalne, rozmieszczone z przodu sensory wyłapują nasze ruchy Pierwszy, po lewej stronie, przyporządkowany jest do przycisku "kwadrat", środkowy do "kółka", a prawy jako "X". Jeśli chcemy np wykonać w grze podanie, należy zrobić w powietrzu ruch nogą nad czujnikiem odpowiedzialnym za dany przycisk (np w PES3 "X") Jeśli chcemy dośrodkować - 'kopiemy" nad czujnikiem przyporządkowanym klawiszowi "kółko" Zapala się wówczas nad sensorem czerwona dioda Siła "uderzenia" nogą przekłada się na siłę strzału w grze - rewelacje



Tyle teoria W praktyce "Football Squere" nie sprawia zbyt dużo radości Należy pamiętać, ze kierunkowe sterowanie zawodnikiem cały czas odbywa się za pomocą pada (podpinamy go do maty z tyłu, a sama matę do portu pada w konsoli), wobec czego jednocześnie musisz obsługiwać Dualа i "kopać" w powietrzu nogą przy podaniach/dośrodkowaniach/strzałach. Po godzinie zabawy opanujesz tę sztukę bez problemu, jednak mocno problematyczne wydaje się po pierwsze wygoda, po drugie skuteczność takiego grania Wypuszczanie w uliczkę ze pomocą "trójkąta" dostępne jest tez tylko z poziomu pada, podobnie jak loby, zwody czy sprint Niby więc bawisz się na macie, w praktyce obsługujesz dwa urządzenia jednocześnie Sporo radości było przy strzeleniu peru pierwszych bramek (łatwe to nie jest), by później z ulgą odstawić matę i wrócić do "normalnej" rozgrywki Ciekawostka, nic poza tym (...) PS Mata współpracuje z wszystkimi piłkami noznymi na PSX a oraz PS2. [shi]

Metę udostępnił sklep internetowy "Pietforma Merzeń", www.pm roletm com pl i www.ekonsole.pl tel 0695 661 552

INFORMACJE O TURNIEJACH

Dnia 29 sierpnia o godz. 10.00 w Siemianowicach-Bangowne w barze "Sielanka" przy ul. Krupanke 42 odbędzie się druga edycja turnieju ogolno-śląskiego "Sielana Cup 2" w PES3. Zapisy przyjmowane są telefonicznie (32) 228 58 96 lub pod numerem G G 1117282. Wpisowe 10 zł (przewidywana nagroda pieniężna), prosimy o posiadanie własnych padów. Wszelkie informacje na internetowej stronie www.psxextreme.pl/forum/kacikspartowy

21 sierpnia (sobota) zapraszamy na PES3 SILESIA CUP II do Zabrza (Maciejow) - Restauracja "Bryłant" przy Hotelu Ślązak Szczegóły, zapisy i informacje na forum "PSX Extreme" w kąciku sportowym mailowo na hammerdees@interia.pl (Wymiatacz) bądź telefonicznie 503 585 731 (SUMO) Wjazd - 10 zł

Dnia 25 lipca w Poznaniu odbędzie się druga edycja turnieju KRĄG CUP (PRO EVOLUTION SOCCER 3). Zapisy pod mailowym adresem micgol@o2.pl lub pod numerem tel. 0602 210 327

TURNIEJ W POZNANIU "KRĄG CUP"

Trio Majk, Don Etofante i micgel dnia 20 czerwca br zorganizowali swój pierwszy turniej w PES3, na którym zjawiło się prawie sto osób Podkreślić należy doskonały łakel - Dom Kultury Krąg zapewnił uczestnikom nowoczesną salę (halogeny, gniazdka itd.), salę wypoczynkową (stoliki + krzesła) oraz osobny pokój ze sprzętem muzycznym Właśnie nagłośnienie było rzeczą, która usprawniła cały turniej i które pozwoliła być w stałym kontakcie z wszystkimi uczestnikami imprezy Punktualnie, o 9 30 zeczęliśmy przyjmować zgłoszenie uczestników Całość trwała 20 minut, a w trekcie tej procedury Gracze zaczęli grać sparingi Mecze w tej fazie trwały 5 minut - zaczęło się szesć godzin fantastycznej rywalizacji O godz 17 00 zaczęliśmy grać kluczową tazę pucharową. Zgodnie z ustaleniami mecze trwały teraz 10 minut. W półfinałach padły następujące wyniki

HOBBITH (Ekwador) - JARO (Anglia) 1:3
ROZMYTY (Anglia) - NÓWCIA (Anglia) 3:3, karne 4:3



W meczu o 3 miejsce Nówcia pokonał Hobbitha 4 2, a w finale Jaro wygrał z Rozmytym w karnych 12 11 (po regulaminowym czasie było 3 3) W nagrodę za i miejsce zgarnął 300 zł i puchar Reasumując - turniej był bardzo udany wręcz fantastyczny Dziękujemy wszystkim za przybycie oraz fantastyczną zabawę

[Michał Kwiatek, opracował Shiva]



Pro Evolution Soccer 4

Producent: KONAMI **Data wydania** KONIEC 2004



Parkinson? Nie na chorobę ochrzczoną nazwiskiem tego pana jeszcze przyjdzie mi poczekać Przyczyną tego, ze przy wyrywaniu kartek z kalendarza drżą mi ręce jest zbliżająca się data premiery WINNING ELEVEN 8 kolejnego produktu spod szyldu KONAMI 5 października Już niedługo Europejską premierę tegoż arcydzieła, PRO EVOLUTION SOCCER 4 przyjdzie nam świętować pod koniec roku Gra została oficjalnie potwierdzona na razie tylko po raz pierwszy w historii na konsolce Xboksa Czym tym razem zaskoczy nas Seabass i reszta japońskiej żółtej ekipy?



Kontuzje się podczas meczu (kontuzje, kontuzje i getry, nowe zwody (m in "rainbow flip-flap" Ronaldinho które mogliśmy podziwiać w ostatniej reklamie Nike a także La Bona' Ronaldo) nowy system wykonywania rzutów karnych i wolnych (m in możliwość lekkiego wysunięcia piłki przez jednego z zawodników) udoskonalony pakiet podań (będzie można na precyzyjniej regulować ich natężenie runek i siłę) A to tylko delikatny powiew, drobina ogromnego powiewu świeżości, którym potraktuje nas PES4 Kolejnym usprawnieniom zostanie poddana Master League Piłkarze będą mogli nabawić kontuzji która stanie się przyczyną zakończenia przez nich kariery! Syndrom Van Bastena stanie się zapewne przyczyną siwych włosów u wielu z nas) Dzięki opcji My Best Eleven będzie można importować drużynę z ML i wystawić ją do boju w meczach z kolegami Czy wspominałem juz o tym ze na mokrej murawie będzie się można wślizgnąć ?

KONAMI obiecuje tez zindywidualizowanie kolejnych piłkarzy ale w tym aspekcie niezbyt im wierzę - obiecują to przy każdej kolejnej części, a zmiany i tak dotykają tylko kilku graczy Zmianie ulegnie wygląd menusów oraz ekranu formacji - ma być bardziej funkcjonalny Zmieni się również trening, AI bramkarzy, zachowanie piłkarzy przy wślizgach reakcja na odebrania piłki Mam wrażenie ze opisanie tego, co nie ulegnie zmianie zajęłoby mi mniej miejsca) Ale to doskonale rokuje temu tytułowi.

Kosmetycznym zmianom ulegnie grafika (a i to głównie w temacie łacjat piłkarzy wzbogaconych o kolejne tekstury) Fanatycy serii ucieszą się na liczne smaczki - np rękawiczki na dłoniach piłkarzy A na koniec najważniejszy dla wielu Graczy aspekt - KONAMI szarpnęło się na licencję i w grze ujrzymy znacznie większą niż zwykle rzeszę prawdziwych piłkarzy Na dzień dzisiejszy potwierdzono ok 50 narodowych zespołów, do tego dochodzą 3 PEŁNE ligi europejskie - hiszpańska włoska i holenderska I bardzo dobrze - to jedyny element w którym z PESem wygrywała do tej pory konkurencja

WINNING ELEVEN 8 trybu online mieć nie będzie Natomiast w przypadku PES4 KONAMI nie stwierdziło kategorycznie jego braku Skończy się zapewne na tym ze po Sieci nie będzie można szarpać ale pewien margines niepewności pozostawmy Wszak gra ukaze się również na Xboksa, a przecież MICROSOFT lubi stać na uprzywilejowanej pozycji OK dość snucie domysłów - poczekajmy na ostateczne stanowisko Grywalną wersję PES4 sprawdzimy podczas pierwszej publicznej prezentacji na londyńskim Game Stars Live (1-5 września) Pokl co ześ zapraszam do kolejnego numeru w ktorym podzielimy się z Wami wrażeniami z testu WINNING ELEVEN 8! [koso]



Listy



Ufff, mimo niekorzystnych prognoz, po "kilce" czerwcowych oraz lipcowych dni dało mi się we znaki - strasznie cierpię, niemal zdychałem z powodu upałów (smutna norma) Ale nie o tym chciałem pisać Wakacje to taki okres, kiedy tak na dobrą sprawę nie wiadomo co robić, jeśli się kibluje w domu Z poważnych badań przeprowadzanych przez poważne instytucje wynika, że większość młodzieży zostaje w domach, bowiem sytuacja materialna ich rodziców nie wypada zadowalająco. Życie. Cóż zatem ze sobą począć - grać, w sensie nadrabiać growe zaległości z całego roku, czy też olać sprawę i odpocząć od wirtualnego świata? Rozni ludzie zapatrują się różnie na rzaczoną kwestię, postanowiłem zatem postawić stosowne pytanie na łamach Forum PE Zapraszam do zapoznenia się z opiniami Czytelników Natomiast ja takiego dylematu nie mam - od dawna hołduję zasadzie, iz wakacje są po to, by wypoczywać Najlepiej bez konsoli, telewizora, komputera, komórki itp gdzieś na łonie natury Oczywiście, jako koleś zajmujący się zawodowo grami wideo łatwo mi to powiedzieć bowiem nie narzekam na brak czasu w ciągu roku, aby ostro szarpać, niemniej zdrowy rozsądek ponad wszystko Tak czy siak, korzystajcie z pięknej (???) aury - coraz więcej Polakow cierpi z powodu nadwagi. (..) Na zdjęciu ja w całej swej wspaniałości - za trofeum (niby dla mojego syna, ale co tam!) dziękuję Piotrkowi! () d(-_-)b Żegna się HIV-shrekomaniek, co zalewa często baniak,) □

hlv@psxextreme.pl
tel. 0696 131 258, e takze listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV")

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

Łukasz Kujawa, Kraków; Jarosław Markowski, Złotow Marcin Burczyk, Gdynia

PRYWATA

Wrotław Kamil, e pięknasz Ty!
Salomon Warszawa nie przekreślaj się zawczasu.
Kamila e-mail brawo ród za oryginalny i przepełniony treścią list!)
Synek, Wodzwica ale nari Paprocie nie wyniesiesz, hm? Idę w zaklad
Pamper Poznań sam nie wiem, co o tym myśleć. Jak się zastanowię to być może dam Ci odpowiedź.
Bambasz Wrocław kubisz sobie kompletnie zycie, nie ma co!! Jo wpiesz przeczytala !
Carter Krakow bedz sobą bij na drzewo!
Anka Kaczmarz n. Wisłą obawiam się za nas mogą spełnić Twoj prośby takie zdjęcie mogłyby wywołać lekką sensację.
Arthuz jesteś kompletnym debilem czy tylko udajesz?

ROCKY ŁOS - XXX MIESIĄCA

"[..j (HiV zachowsno oryginalną pisownię) Szanowny Hiviel Po przeczytaniu listu pt "Chlip, chlip" w PE #82 który właśnie trzymam przed sobą postanowiłem napisać do Waszego pisma w związku z nim. List ów bardzo mnie zbulwersował, nie tyta jego treść, ale odpowiedź twojej osoby na jego temat Człowiek jak wnioskuję z treści listu bardzo wrażliwy piaze do Was, by podzielić się swoimi odczuciami w związku z tak wspaniałym dziełem jakim jest seria FF Ty okazałeś się po prostu chamem i prostakiem, drwiąc z jego uczuć i tak ironicznie naśmiewając się z nich. To, że ktoś nie jest takim hebziem i ieworem jak ty który to pije piwko i ubliża ludziom których iloraz inteligencji przewyższe twój trzykrotnie (H chyba nie dokończyłeś zdania, hę?) Dostając dziel listy chyba pomyliłeś pieme (H buhahaha!), bo już od dłuższego czasu nie poruszyłeś na łamach działu żadnego sensownego problemu związanego z konsolami! Odnośnie tytułu "Debil miesiąca", to przyznawanie go już świadczy o tym, że ty zasłużyłeś na tytół Debila Naczelnego działu listy Wracając do samego listu, to ty pewnie oglądasz takie telenowele jak mode na sukces i złotopolscy Gdybym był policyjnym psychologiem to z całą pewnością stwierdził bym że jestaś żałosnym przykładem cofania się wraz z wiekiem w rozwoju psychicznym, który musi znieważyc kogoś by się dowartościować i poczuć lepszym od innych Pewnie dla tego nie grasz w gry RPG bo ze dużo trzeba tam myśleć, a twoja inteligencja pozwala na zawiązanie sznurowadeł Nie obchodzi mnie czy ten list wydrukujesz/spalisz/zjesz ale plazę go dla tego że chcę byś wiedział że nie wszyscy godzą się na styl twojego dziełu. Mam nadzieję ze list ten przynajmniej w najmniejszym stopniu poruszy twoje skorodowane półkule muzgowe i zastanowi nad swym żałosnym postępowaniem [.]" Rocky, Jaworzno

Aleś Ty nerwowy, łosiu-euperktosiu Piekliłeś się tak intensywnie, że zapomniałeś o polszczyźnie Wiem, to z nerwów Przestań się jednak "depać", bo wyślę do Ciebie Mashtera, który zepnie Ci 267-hitowe combo i skończy się Dzień Dziecka (..)

BIELIZNA

"[..j Witam! Od razu, bez wstępnego ściemniania, przechodzę do rzeczy! W PE #82 Ścisra uraczył nas "Testem Agentów" Trzeba przyznać, że chłopak się postarał, nienajgorszy tekst zapodał e i screeny nienajgorsze! Jednak zarówno mnie, jak i pewnie wielu Graczy uderzył jeden fekt. Mianowicie na pierwszym screenie widzimy Agenta47 (Hitman) stojącego nad jakimiś "zwłokami" Moje pytanie brzmi czyje to są zwłoki? Czy nie czasem, o zgrozo, Stara? Tak fantastycznie odchudzonych nóg, nawet same Naomi Campbell nie ma! Mam rację??? Hej... Ale przecież w liście "Star (Wars)" z PE #78 wyraźnie zaznaczyłeś "(..) tylko nie nagi Starl!!" - a tu co??? Skąd ta nagłe zmiana? Zbyt dużo próśb Czytelników? O co chodzi? Pozdrawiam! [..j" Grzechu23, e-mail

Tak, to nog! Stara (brawo, bystry jesteś!) Jako że szuka metenału na zonę odniedawna postanowił o siebie dbać regularnie uczęszcza na solarkę", zatrudnił nawet osobistego trenera Pokemonów Efekt widoczny na rzeczonym zdjęciu przeszedł najśmielsze oczekiwanie właściciela obiektu - nasze Czytelniczki oraz Czytelnicy przysyłają lekko **schodzoną** bieliznę Jako że cholernie zazdrościmy popularności swojemu redakcyjnemu koledze, wszelkie odważna panie prosimy o nadsyłanie swej intymnej garderoby (panom dziękujemy: ew. na kopercie należy wyraźnie zaznaczyć, drukowanymi literami "DLA PLAYMANA") Najbardziej wyszukane fatałaszki przedstawimy na łamach pisma! (...) PS Pierwsza fotka pochodzi z prywatnych zbiorów jednego za zg(Red)ów



■ Iwona Przebindowska z Dąbrowy Górniczej

KOMENTARZ

"[.] Witaj HIV! Chciałbym skomentować kilka listów, jakie ostatnio pojawiły się w PE () W jednym z nich autor narzeka, że osoby które mają konsolę mamują ją, a on biedaczek nie ma na nią kasy Niestety, taka jest natura człowieka Pewnie myślisz, autorze owego listu, że gdybyś miał konsolę, to już nic byś nie potrzebował Wątpię Taka jest natura człowieka, że zawsze chciałby lepiej niż ma Bill Gates chce zarobić, azaf Appie narzeka na to, że nie jest tak bogaty jak Gates, ludzie żyjący w dostatku zbierają na marzenie swojego życia - wyścigowe Ferrari, a ty - chciałbyś mieć konsolę Pomyśl za to, że np. dzieci w Afryce umierają z głodu i patrzą na ciebie zawistnie, bo zamiast zefundować im jakiś posiłek, wydajesz wielokrotnie większą kasę na jakieś głupoty (telewizor - podejrzewam że go masz) Dla nich to ty nie wiesz, jak dużo masz Zanim następnym razem będziecie narzekać pomyślcie, że zawsze mogłoby Wam się żyć znacznie gorzej (..) Druga sprawa dotyczy postępu w grach Do tej pory z pobłażaniem patrzyłem na wszystkie opinie w stylu "metrix" A to dlatego, że najpopularniejsze ostatnio gry to odgrzewane kotlety Wydaje mi się, że za 50 lat będziemy grać na wielkich ekranach, grafika będzie totorealistyczna, ale takie GRAN TURISMO 13 nadal będzie takie samo Jednak ostatnio ktoś stara się to zmienić - NINTENDO, swoim Dual Screenem Ekran dotykowy wprowadza możliwości, jakich na razie nikt nie zakładał A mimo to nikomu nie chce się wymyślać nowych pierek i wolą pakować konwersje gier z PS2 na PSP Chyba nikt nie ma wątpliwości, że PSP sprzeda się dużo lepiej niż DS Dlatego uważam, że gwałtowny postęp nie będzie miał miejsca w bliskiej przyszłości W końcu nawet o EYE TOY słuch ostatnio zaginął (. .) Co do porażki BEYOND GOOD & EVIL, ponoć jest to spowodowane infantylnością Jak zapytałem kolegi, dlaczego mu się gra nie podoba, powiedział 'Eee... jakieś takie... jak z bajek Disneya No patrz, godzilla świnia! Czy ja mam 8 lat?". Hmm, nie wiem co o tym myśleć. Idę do liceum, a nadal lubię gry z "infantylnym" Menienem - czyżbym był upośledzony? No i to tyle. Serdecznie pozdrawiam [..j" Paweł, e-mail

Generalnie bardzo chętnie bym Ci nalał wódki, ale co niektórzy mogą mi zarzucić nietakt, więc napijemy się przy okazji. Podsumuję Twe słowa krótko, acz treściwie Ludzie tetwo przyzwyczajają się do luksusu - osiągnąwszy pewien pułap, niezwykle trudno przyzwyczaić się do ew porażki Odnosi się to do wszelkich sfer życia warunki mieszkaniowe, posiadany samochód, telewizor a nawet konsole Ubogaciając mniej kasy = gorsze warunki i nastroje W przypadku tzw kariery zawodowej jest to szczególnie dotkliwe Dalej Ja generalnie troszkę obawiam się o przyszłość gier wideo Patrząc dalekosiężnie (z 20-letnim wyprzedzeniem) - może się okazać, że wszystkie gry będą interaktywnymi filmami, jakimiś cholernymi symulatorami, co przeciez z założenia nie każdego cieszy Dalej Nie pozwól sobie narzucać własnych upodobań Tak trzymaj! Koniec kropka

PC KAPUT

"[...] W ostatnim numerze pewnego pecetowego pisma przeczytałem artykuł o tym, że PeCety upadają i już nie będą powstawały "gry na komputer", a jeśli już, to tylko dla dzieci. Zdziwiło mnie to, że piszą o tym w piśmie dla PC, a nie piszecie o tym w PE. Przeciez to powód do obalenia kilku browarów. Ja już ostro targam z moich kumpli w klasie i ich super wyj***nych PeCetów, które sobie mogą teraz w tyłek wsadzić. Jeszcze rok temu oni ryli się ze mnie, gdy kupiłem PS2. Teraz im miny zrzedły, bo dałem im do poczytania ten artykuł. Jeden już zastanawia się, którą konsolę sobie kupić. Ja mu polecam PS2 (moją), bo ja bym sobie mógł kupić Xboxa - i znowu bym się z niego nabijał. Wiem, jestem wstrętny, ale przecież te tosie nie mogą mieć teraz lepszej konsoli ode mnie. Wyszedłbym na teszcze, bo przecież ja zawsze byłem maniakiem konsol. [...]"
Kacper, Warszawa

Nie wiem czy koloryzujesz, czy owe pismo popadło w przesadę z owym stwierdzeniem odnośnie upadku grania pecetowego. Przecież o tym się już mówi od ładnych kilku lat - od czasów PSXa. I co? I nic. Zawsze znajdzie się kilku zatwardziałych developerów, którzy albo wpadną na pomysł skonwertowania (z Xboxa) ewoich tytułów, na których przecież można co nieco dorobić, albo ktoś wpadnie na pomysł zrobienia kolejnego przełomowego, wypasionego RTS-a, strategii czy symulatora, do których - nie ukrywajmy - PC nadaje się znacznie lepiej niż jakakolwiek współczesne konsole. Inna sprawa, że podczas gdy obecna generacja konsol się starzeje technologicznie (grafika), PeCety nie powinny tracić swojej pozycji, a nawet zyskiwać nowych zwolenników. Taki obrót spraw daje do myślenia, bo albo sprzedaż gier pecetowych rzeczywiście wykazuje tendencję spadkową (mniej ludzi zainteresowanych komputerem jako platformą stricte do grania), albo zbyt wielką kasę można zarobić pod skrzydłami wielkiej trójcy (N, MS, SONY), trzaskając konsolowe exclusive'y. A fakt, że większą ranomą cieszą się w branży projekty konsolowe, nie powinno nikogo dziwić. Ile razy pisaliśmy, że kraje "cywilizowane" nie uznają PC jako platformy do grania? Pewnie nawet w Polsce kiedyś ludziska do tego dorosną, ale na razie zbyt mocno tkwimy w staroatypie o "gupich grach dla dzieci", w dodatku powszechnie utarło się, że PC jest idealnym zakupem - uniwersalną maszyną do zabawy i pracy. Kolejna sprawa: w Polsce nie grają ludzie w średnim wieku (35 - 50 lat), którzy wyrośli na kanwie utartego twierdzenia (patrz wyżej), ale również to się wkrótce zmieni - gdy dorośnie obecne pokolenie Graczy. Nastąpi to za ok. 10 lat, jak sądzę. PeCety zawsze będą, i gry na nie również - z roku na rok coraz mniej, ale przecież nikt na odmówi sobie przyjemności zarobienia na kolejnej części UNREALa, SIM CITY czy SIMSów. A że gry z pogranicza zręcznościowych przeniosą się tylko i wyłącznie na konsole, wcale mnie nie dziwi, choćby z tak banalnego powodu, że nie można mówić o padzie jako standardzie na PC (klawierka do GT4 czy SOUL CALIBURa?), co samo w sobie jest śmieszne, bowiem dokupienia DOBREGO pada do PC to wydatek rzędu 200 zł, a jednak mało kto decyduje się na tak trafiony ruch. Już nie mogę się doczekać dnia, w którym autorzy tekstów o wyższości PeCetów nad konsolami podkulą ogony w obawie o kompromitację, a potem zmienią ksywy i pojawią się jako "starzy wyjadacze konsolowi", hłehłe!

LIST MIESIĄCA



WOJNA NORMALNA?

"[...] Parę ładnych lat temu (97), spacerując po krakowskiej gieldzie, byłem świadkiem całkiem ciekawej scenki. Oto spora grupka zabranych osób podziwiała legendarny SOUL BLADE na PSX. Po kilku minutach do stoiska podeszło dwóch kolesiów. Popatrzyli chwilkę, aż w końcu jeden powiedział do drugiego: "Petrz, to TEKKEN, mam to na komputer - gra jest do d .", a potem nasi (ewidentnie) pecelarze ruszyli dalej. Minęło siedem długich lat, konsole nieodwracalnie zagościły na polskim rynku. Czy w końcu mamy odrobinę wiedzy i tolerancji ze strony pecetowców? Czy wreszcie mamy Wojnę Normalną?

Czym jest wspomniana Wojna Normalna? Otóż patrząc na kraje, gdzie konsole są integralną częścią rynku elektronicznej rozrywki, a nasze hobby jest traktowane jak najbardziej poważnie, widzimy klasyczną w formie konkurencję między komputerami a konsolami. Spory, jakie mają tam miejsce, w większości przypadków nie kończą się (a przede wszystkim nie zaczynają) od rzucania mięsem. To po prostu faza, gdzie możemy prowadzić racjonalną dyskusję na temat różnych sprzętów. Czy w Polsce mamy normalną wojnę?

Zapewnię każdy z Was był przynajmniej raz świadkiem wspomnianej na początku sceny na giełdzie. Próba rozpoczęcia dyskusji z blacharzami zakończyłaby się klęską, "kiedy kłócisz się z głupcem nie widać między wami różnicy". Niewiadza wśród przeciętnego użytkownika "IBM-a" powoduje opłakane w skutkach biedy w rozumowaniu. Już tak w życiu bywa, że ludzie boją się nieznanego. Doskonale pamiętam jednego z moich kumpli, który był zaskoczony (aż trudno w to uwierzyć) możliwością "gry w konsolę" - we dwie osoby! Większość z konsolowców w przeszłości grała (i część nadal gra) na kompach dzięki temu znamy świat naszych oponentów. Niestety to nie dzieła w drugą stronę: gry wideo są olewana przez wszystkowiedzących kloniarzy. Jasne, w naszym kraju mało kto może pozwolić sobie na wszystkie platformy, jednak młodzież, która swoją przygodę z graniem zaczyna od konsol, ma znacznie większą wiedzę o i tolerancję dla gier komputerowych. W środowisku fanów komputerów istnieją jednak ludzie, którzy powinni znać się na całym rynku elektronicznej. No właśnie - powinni.

Bierzemy do ręki czasopismo stricte pecetowe (największe w Polsce) i czytamy o "32 kolorach w grach na konsolę i amerykańskiej firmie KONAMI". To więcej niż smutne. W PE nie znajdziecie tekstów o eksplodujących kartach graficznych i braku dobrych eRPeGów na pieca. Ludzie z założenia fascynujący się grami, piszący o nich, reprezentują pozycję ciemnogrodu, który jest przekonany o swojej wyższości. Nie ma tam miejsca na obiektywizm, komentarze ograniczają się do wyśmiewania gry na FPS-ach bez myszy i klawiatury. Redakcyjni eksperci co miesiąc dają popis swojej niewiedzy i niekompetencji. Kiedyś Gracze komputerowi mogli się czuć zagrożani, a redaktorzy pisali podobne bzdury, ponieważ cała brać kloniarzy była przekonana o doejściu grania na kompa do lamusa. Dzisiaj to czysta ksenofobia i ignorancja.

Konkludując... Wystarczy porozmawiać ze swoimi kolegami z drugiej strony barykady, by przekonać się jak daleko nam do Wojny Normalnej. Nikt nie patrzy na grywalność, klimat, oryginalność - liczy się tylko platforma. Bernard Rusell napisał: "Każda wojna to wojna domowa, bo wszyscy ludzie to bracia". Chciałbym azeby było to prawdą także wśród polskich Graczy. Niestety, brudna wojna konsolowców z ksenofobami trwa i nic nie zapowiada zmiany [...]"

Łukasz Kujawa, Kraków

HIV: ***Gratuluję Ci trzeźwego spojrzenia na świat, tak na "dzień dobry". Faktem jest niepodważalnym, że spora część redaktorów piszących do pism pecetowych nie ma pojęcia o rynku konsolowym, ew. znikome, wyrobione na podstawie kilku sesyjek u znajomych. Faktem jest również, że współczesna pecety przewyższają konsole pod kątem oprawy graficznej. Tak właśnie jest, nie ma się co okłamywać. Potężne karty graficzne (które wcale nie eksplodują, hłehłe!), kosztujące grube pieniądze (tysiek lub dwa ze dobrą kartę to na dziś dzień wcale szokujące info), potrafią sporo. Cóż jednak z tego, skoro mało który developer potrafi głusznie spożytkować ich potencjał? W efekcie tego najładniejsze wyścigi, platformówki i bijatyki (itd.) nadal powstają na konsole, a np. doomowce i strategie na PC. Wiąże się to oczywiście z tym, że na świecie ludzie już zrozumieli, iż do grania służy konsola. Zgoła inaczej kształtuje się sytuacja w Polsce i podobnym temu krajach, co ma związek z sytuacją ekonomiczną przeciętnego pochłaniacza hamburgerów. Ale to kwestia czasu - jak niesmiało rokuję, nie dalej jak za 3 - 4 lata konsole zarządzą i polskim rynkiem. Ponadto Gracze się starzeją, a co za tym idzie - ci będący obecnie na utrzymaniu wapniaków, będą na siebie zarabiać. Jak dedukuję, prędzej czy później będą tykać konsole wieśnie, które oprócz oczywistej funkcji, spełnią również rolę centrum domowej rozrywki (PS2 oraz X czynię to już teraz, choć sprawiają nieco problemów). Wracając do pecetów, te rozwijają się równie prężnie i nie sądzę, aby w przyszłości oddały palmę pierwszeństwa np. w doomowcach. Dlaczego? Bowiem moją cholerną zaletę - możliwość upgrade'owania. Jeśli np. w 2008 roku powatanie przedstawiciel rzeczonego gatunku kasujący wszelkie produkcje, Gracze włożę do "budy" kilka płytek i będą cieszyć kopery mega hiper duper doomowcem. Konsolowcy zaś będę przeklinać pod nosem, udając że "doomowce ich nie ruszają". Cóż za bzdura... ale właśnie tak to wygląda. Summa summarum, w pismach pecetowych powinni pisać ludzie kompetentni, ale to już leży - z grubsza - w interesie redaktorów naczelnych, którzy przydzielają robotę. Bo bzdurzyć to można, ale na dłuższą metę nic z tego nie wynika. Poza tym, nie ma to jak stanąć rano przed lustrem i rzec: "Przynajmniej nie dałem d*py!". (...) Negroda już do Ciebie sunie.***

BÓG ZAPŁAĆ

"[..] Witaj HIV! Mam na imię Maciek. List ten piszę do Ciebie z Polic (16 km od Szczecina). Jestem w bardzo niewesołej sytuacji. Problem polega na tym, że mam PS2, ale nie mam w co na niej grać. Wszystko sprowadza się do tego, że nie mam pieniędzy na choćby najgorszą gierkę. Próbowałem skądś wysiorbać kasę, ale wszystkie moje plany spaliły na panewce. Kantowanie rodziców było pierwszą myślą, jaka zajaśniała w mej głowie. No tak, ale jest przykazanie "nie kradnij", a poza tym mamy trudną sytuację w domu. Więc kminiłem dalej. Hmmm... można odszkodowanie poprawiłoby mój budżet. ? Ale nie, nie jestem masochistą, a do tego jest przykazanie "nie zabijaj". Na religii uczono mnie bowiem, że samobójstwo też się do tego zalicza (H cóż by Ci było po odszkodowaniu za samobójstwo, nawet gdyby zostało wypłacone?). W końcu postanowiłem, że ne ferie pójdę do pracy (do jakiegoś supermarketu na roznoszenia ulotek czy sprzątanie). No i naharowałem się za darmo przez dwa tygodnie. Nie wypłacono mi należnych pieniędzy, a że nie spisałem na początku umowy, to mogę się ugryźć w d**ę, bo nic im nie udowodnię. Ech! Mówię Ci - kiedy widzę PS2 przed sobą i mam świadomość, że nie mogę na niej pograć, mam nerwy. W takich sytuacjach biorę kotek w zęby, co by sobie języka nie odgryźć, i idę się pomodlić. Po ok. 30 minutach modlitw dochodzę do siebie. I tu się rodzi drugi wątek mego listu. Powszechnie mówisz, że Bóg ma się nijak do gier i życia Graczy. I TU JEST BŁĄD! Np. kiedy nie mogłem czegoś przejść (za sterych, dobrych czesów), to szedłem odmówić kilka zdrowasiek i litanię do Najświętszej Maryji Panny, i wracałem do gry z nową wiarą i chęciami (...) A co do tych gier, to mam WORLD RALLY CHAMPIONSHIP i chciałbym się nią wymienić na inną, ale jeśli nie będziesz chciał, to zapytaj się innych zg(Red.)ów. Bóg Ci zapłać [...]

Maciej, Police

Amen (...) PS. Zero ironii/sarkazmu, broń Boże!

DZIADEK-CYBORG

"[...] Witaj HIV! Zacznę list staropolskim narzekaniem... Ostatnio jestem na przymusowym urlopie bezpłatnym, z kasą blado, mieszkam z dziadkiem i c***nie maksymalna. Któregoś dnia leżę w wyrze, dziadek-cyborg wstaje jak co dzień - 5.30. O godz. 7.00 już na wla, co za sobą począć, więc zaczyna puszczać do mnie jakieś teksty, typu "Chłopcze, czemu ty tak słabo śpisz?"). Oczywiście PSX EXTREME cały czas leży pod ręką, na stole obok łóżka. Nagle słyszę "Co to jest za gazeta?" - walić to, śpię dalej. Potem "To chyba jakaś specjalistyczna?" - olewam to. Następnie "Co to jest ten psx, słyszysz ty?" - w tym momencie już z lekka miałem bekę, ale to było jeszcze nic. Dalej dziadek zaczął czytać okładkę (numer 61). "Pan... pando... pandora, to... tomo... tomorow. Tomorow - to jakiś Rusek jest!" - mówi dziadek, je wyje***ę śmiechem i wstaję z wyra, mimo "późnych godzin nocnych". Ne koniec dziadek tekści: "Pandora tomorow to jest tan redaktor, jo?") Teraz dziadek czyta już numer, ale niestety zauważyłem, że jakimś cudem z mojej kolekcji PE wcięło numery 63 i 65 (...) Jak dziadek to zobaczy, to za karę będzie do mnie tekścił już o 5.30. Poratujesz? [...]"

Marcin, Gdynia

(...) Okej, już wszystko w porządku. Wytarzałem się ze śmiechu niczym świnia w świeżym łajnie, złapałem oddech i doszedłem do siebie. Chociaż nie. Buhehahaha! (...) Sprawę przekazałem w odpowiednie ręce, więc jeśli jest taka możliwość - na dniach otrzymasz rzeczone numery. Pozdrów dziadka!

PS2 - I CO?

"[..] Pewnego letniego dnia mój brat kupił PS2. Ależ to była sensacja! Od tamtego momentu minęły 2 lata i wciąż nie mogę pojąć, o co tyle emocji, nerwów i wydanej kasy. Pomyślałem, że czas poznać się na konsolach i kupiłem Wasze pismo. Po jej przeczytaniu postanowiłem w coś zagrać. Gdy brat pojechał do szkoły włączyłem GTA: VICE CITY. Po dwudziestu minutach stwierdziłam, że ta gra jest okropna. Później grałem w TENCHU: WRATH OF HEAVEN. To też nie przypadło mi do gustu. Następna było MEDAL OF HONOR: RISING SUN. Po prostu nie wiem, jak się steruje i o co w tym chodzi. Mam do Was prośbę. Kupiłabym sobie jakąś grę, ale nie wiem jaką wybrać. Jaka gre nedewelopery się dla mnia? Zeby nia była brutalna i chłopska;) Ahe, jeszcza jedno: dlaczego pokazujecie jakieś "Japoneczki z targów"? Przeciez w Polsce jest tyle pięknych kobiet! [..]" Monia, ???

Monie, ech, Monia... Zacpatrz się w jakiś symulator mycia garów, tak będzia lapiej dla Ciabia. Chyba za nie lubisz symulatorów... A tak sario: HOT SHOTS



GOLF 3, ICO, FINAL FANTASY X, JAK & DAXTER, PRINCE OF PERSIA, WORMS BLAST - to gry które ewentualnie mogłyby Ci się spodobać (bratu zresztą też). Co się tyczy "Japoneczek z targów" - czekamy na Twoje fotki. A brat niech zaopiniuje te oto hostessy.

RAIDEN GOŚĆ! (?)

"[...] Cześć! Ne wstępie pozdrawiem całą zg(Red)akcję, robicie berdzo ddore czasopismo, choć niektóre żarty są dla mnie niezabawne, ale na to chyba nie da się nic poredzić. Czas na pytania. 1> W ankiecie kilka osób podewało jako wadę PS2 jej wysoką "awaryjność", a zaletą Xboxa ma być niska "awaryjność". Popraw mnie, jeśli się mylę, ale czy "awaryjność" PS2 nie wzrasta drastycznie z chwilą rozpoczęcia "drogi korsarza")? Innymi słowy, "awaryjność" PS2 i Xboxa, w przypadku używania tylko oryginalnych płyt, jest z grubsza taka sama, prawda?

Nia berdzo. Xbox me to do siebia, za jest z założenia bezawaryjny (z grubsza rzecz biorąc). Porządny napęd (Ś bo mało używany, ghehej, elektronika nie kłeka. Przeróbka X-a również nie niesie ze sobą żadnych przykrych następstw, nie licząc faktu, że niektóra gry nie działają na wybranych konsolach (ot, na jednej pójdzia, na innaj - nia). W przypadku PS2 sprawa wygląda tak, za newet nie przerabiana konsole potrefią odmówić posłuszeństwa - kłeka napęd, tj. najczęściaj przestaja czytać gry/filmy DVD. Po przarobieniu Czamull jaj "awaryjność" wzrasta jeszcza berdziej - używanie pirackich kopii, szczególnie płyt CD marki "nolnejm", wyraźnie skraca żywotność konsoli. Oczywiście nia mówię o jakiajś mesakrze, wezek nie wszystkie konsole się psują, ale mozna odnotować zdecydowanie wyższą "awaryjność" Czamul, niż X-ów.

2> Zastanawia mnie, czemu ewego czasu tak krytykowaliście postać Raidena (z MGS2, dla ścisłości). Za jest miękki, ciotowaty i kilka innych epitetów. Ja zauważam u Raidena (obiektywnie, mam nadzieję) takie cechy: a) ładną, delikatną twarz, b) długie, biond włosy (chyba za długie jak na żołnierza, ale Ocelot też krótkich na miał i nikt mu nia wypominał), c) smukłą budowę ciała. Ale co z tego wynika? Przecież Raiden zabijał, kiedy trzeba było, tak jak Snake na tankowcu, a Jet Li też ma smukłą budowę ciała, a nikt mu tego nie wypomina (nie wspominając o długich włosach, jakie miał w kilku filmach). Więc dlaczego?

Bo Raiden to ciota. I to taka ciota, za nawet Kojima stwierdził, że "coś jest nie tak"!

3) To było dość dawno, ale któryś z Czytelników dziwił się w liście, za Tekk w SOUL CALIBUR 2 może biegać i skakać z tak dużymi piersiami, a nia dziwiło go np. to, że po ciosia Nightmare'a, w którym przebija on oponentowi brzuch, przeciez go za sieble, prawdopodobnie niszcząc wszystkie organy niezbędne do życia, przeciwnik wstaja i nic mu nie jest (jeśli nie straci całej energii). Mogłbyś to wyjaśnić? [..]" Kamil, ???

Nie chce mi się.

KONKURS

W poniższym diagramie ukrytych jest pięć gier firmy ELECTRONIC ARTS. Tytuły wpisane są tylko w poziomie i pionie (nie na skos!), ale dla utrudnienia zabawy "połamaliśmy" je na wzór, zaznaczonego NEED FOR SPEED (dla zobrazowania "O co chodzi, jakby"). Zadanie nie jest łatwe a kto ma ochotę na jedną z 4 koszulek (FINAL FANTASY X-2 lub 007 EVERYTHING OR NOTHING) ufundowanych przez EA POLSKA, powinien do 1 września przysłać na adres Redakcji, najlepiej na kartce pocztowej (z przyklejonym kuponem), owe **5 tytułów gier EA**

N	E	B	W	E	R	P	S	H	K	O	W	J	W	O
I	E	D	U	S	O	E	A	W	W	B	R	A	N	O
C	O	F	T	S	A	D	R	H	R	O	A	A	K	C
K	R	B	E	E	W	N	B	W	S	N	D	R	A	W
C	S	P	E	R	T	S	A	I	R	O	S	A	G	S
A	V	E	E	D	B	R	N	M	P	S	T	K	E	T
O	T	K	D	W	I	O	S	I	D	D	H	T	U	O
F	A	B	W	W	C	K	E	S	H	O	A	W	W	O
O	N	I	K	A	W	E	H	Z	W	X	R	I	H	R
C	A	B	N	A	M	R	T	I	L	W	T	T	H	E
E	R	B	W	W	O	T	A	O	B	U	A	M	W	D
G	A	B	W	T	A	C	K	N	E	P	W	A	I	C
E	R	E	P	U	B	L	I	T	R	A	I	N	W	W





WAKACJE

"[...] Siema HIV! Według życzeń przesyłem Ci zdjęcia oraz opis moich wakacji. Lezę właśnie przy basenie w Bułgarii z Waszym plakatem w ręku. Po przeczytaniu działu LISTY postanowiłem napisać do Ciebie. Na początek może opowiem Ci o sytuacji growej w tym oto kraju (...) Gier w ogóle tutaj nie widać. Jak dobrze poszukamy, to z elektronicznych rzeczy służących do grania znajdziemy jedynie komórki (nie wiem jak wygląda sytuacja w większych miejscowościach). Skoro sprawę gier jest zamknięta, mój list powinien dobiegać końca, jednak opowiem jeszcze o tym, jak w Bułgarii jest brudno i jak pojechaliśmy z Bułgarii do Istambułu. Dzień pierwszy. Wyjeżdżamy z Wlasu do granicy z Turcją. Tam - po bardzo długiej przeprawie - zaczęliśmy kierować się do Stambułu. Jednak wtedy zaczęły się jajca, czyli jak zwykle dostałem sr*ki, hehe! Na nieszczęście na najbliższym postoju były tradycyjna kible tureckie, czyli dziura w ziemi, a gościu dal mi 5 centymetrów papieru. Wstrzymywałem autobus chyba z godzinę, ale było warto. Dojechaliśmy do Stambułu, gdzie każdemu przydzielili pokój w hotelu. Od razu wzięliśmy się za zwiedzanie istambulskiego bazaru. Następnego dnia, po południu pojechaliśmy do Wlasu, gdzie dotarliśmy dość późno (...) Teraz został już jeden dzień do wyjazdu i już chyba nie przezyję żadnych fajnych przygód, chyba że w samolocie złapie mnie sr*ka, zabraknie wody w kiblu, a pilot będzie dobijał się do drzwi od kibla, jak ostatnio [...]"

Tomasz, Wałbrzych

Hm, co prawda chodziło mi nie całkiem o takie sprawozdania z wakacji (vide poprzedni numer PE), ale niech będzie. Wszak z braku laku i kit dobry - na razie dostałem jedyne jedno zgłoszenie. Ale nie ma co się dziwić - gdy piszę te słowa jest dokładnie 09.07.2004 r., zatem większość szczęśliwców właśnie plaszczy się w słońcu tu i ówdzie, nie myśląc o pisaniu. Wypoczywajcie, wypoczywajcie, a później bierzcia się do roboty, czekam na Wasze relacje i konkretne do nich zdjęcia!





PERFIDNY HUMOR

"[...] Ave! Zanim wypierdzielisz ten list w jasną cholerę, poczytaj go trochę (a co, inne to czytasz!,) Koniec szkoły. Sentymenty. Hmm... Zbiera się ne przemyślenie. Wracając do chałupy postanowiłem zajrzeć do mojego ulubionego sklepu. Stoję przed półką z prasą. Nowy PE od razu przyciąga wzrok. Niby niczym specjalnym się nie wyróżnia, a jednak! Prosta i elegancka okładka promieniuje z wystawy pośród tandetnych kolorowych pisemek. Hmm... Wakacje, nie najgorsze świadectwo, stówa w kieszeni... P!****lić rachunek za wodę, biorę gazetę! Znowu poczułem to samo podniecenie co "wtedy", gdy miałem 12 lat. Pismo o moim kochanym PSX'ie... zaraz będę miał świeży numer. Miałem przerwę. Mam ostatnim numerem PE był 68. Kuźwa! Ponad rok przerwy! Bez tekstów o konsolach? Przez ten czas kupowałem byle jakie gazety o kompie, lecz za c***o nie ma w nich klimatu. Wystarczyła chwila w parku, chwila z moim plemieniem i znów poczułem się jak gówniarz z mokrymi gaciami, który się ślini nad GRAN TURISMO ("jedynką"!). Podnieta na maksa. No i te cycuszki Kleja, i ten perfidny humor. Pamiętam, jak kiedyś jeden gość (sorry, nie pamiętam w którym numerze i jaką miał ksywę) napisał, że "czuje Was". Podpisuję się pod tym oburącz! (...) Wiem, list mi wyszedł do d**y, ale nie umiem pisać o rzeczach dla mnie ważnych. Senol Bardziej preferuję wodolejstwo. I wydrukuj ten list - będę miał pretekst do kupna następnego numeru PE. Pozdrawiam! [...]"

Łukaszeq, ???

Nietrudno zauważyć, że nowy design okładki PE przypadł większości Czytelników do gustu. Ściera w całym swym roztargnieniu chyba zapomniał zrobić z niej "chrupki" - w efekcie czego wyszło, jak wyszło. Ale ponoć najbardziej przełomowe wynalazki i patenty powstają nieświadomie;) Tak czy siak, piwo mu się należy (...) Kleju ma cycuszki? Hm, zbadamy to niezależna komisja.

GWARANCJA

"[...] Planuję nabyć konsolę Xbox. Czy dacie mi gwarancję, że na tę platformę w przyszłości będą się ukazywać równie świetne gry, co teraz? [...]"

Kuba, Racibórz

Gwarancję to możesz dostać, ale na żelazko lub lodówkę. A i tak nie od nas.

DESPERACKIE S-F

"[...] Siemandero HIV! Ostatnio postanowiłem, że kupię konsolę, najprawdopodobniej GaCka. Wiem, że z grami na tę konsolę nie jest najlepiej, ale są i dobre tytuły w które można pograć, np. BEYOND GOOD & EVIL, SOUL CALIBUR 2, NFS U, PITFALL... Mam już w domu PSX a, ala staruszek już swoja przeszedł i chyba przydałaby mu się emeryturka,) Pomysł z zakupieniem konsoli Next Gen narodził się wtedy, gdy chciałem komfortowo pograć w NFS U (chodzi o PC) i pech chciał, że mi po prostu "haczyło" (. No to trzeba było wymienić procka, RAM, grafikę, płytę główną... w sumie wszystko! Jak teraz sobie pomyślę, ile kasy w to wpakowałem, to aż mi... słów brak! Powiedziałem sobie, że "wymagania sprzętowe" nie spędzą mi już nigdy snu z powiek i postanowiłem, że uzbieram kasę na konsolę. Obawiam się tylko, czy się nie rozczaruję, czy będę zadowolony z zakupu. Jak to mówią - "należę do pokolenia PlayStation", ale niestety kasy na PS2 nie mam:/ No, ale cóż, nie można mieć wszystkiego. Może wyjdzie na to, że sprzęt NINTENDO przypadnie mi bardziej do gustu,). Bo "są rzeczy, które się waszym filozofom nie śniły".) Pozdrawiam! [...]"

meUy_morderca, Konin

Znam niejednego desperata, który już miał serdecznie dość dokładania kapuchy do swojego memego pieca, aby móc szarpać w coraz to nowe gry. Właśnie na tym polega magia konsol - kupiona nie wymaga modyfikacji, aby moc szarpać (...) Zastanawia mnie jednak pewien fakt... Mianowicie, z chwilą launchu konsole wyprzedzają technologicznie pecety o ok. 2 lata. Skoro konsola kolejnej generacji ukażą się na rynku za ok. 2 lata, to jaki poziom osiągną do tego momentu pecety? A jeśli nie ową chwilę konsole mają je wyprzedzać o 2 lata, to jaki poziom będą one reprezentować? Jak się nad tym głębiej zastanowić, wychodzi science-fiction... Generalnie nie potrafię sobie wyobrazić, co w praktyce będą mogły przelliczyć konsole kolejnej generacji. A Ty, skoro nie uciułasz więcej jak 4 stówki, śmiało łykaj GaCka, jeno upewnij się zawczasu, że będziesz miał dostęp do gier. W przeciwnym razie, dozbieraj 300zł i uderzaj do supermarketów, gdzia ponoć trafiają się Czarnuje (Gradded) za 700zł.



Legendy zordaka II: Bomba!

■ Jakis czas temu do pewnego babskiego pisma (Poradnik Domowy) dodano film pt. "Ustane Razem". W jednej ze scen, dzieciok dostaje pod choinkę grę na SNES'a, z którą jak widac na powyższym ujęciu tłumacz miał pewne kłopoty. Chodziło oczywiście o The Legend of Zelda (Link to the Past).

16:9=...?

"[...] Mam problem natury technicznej. Problem z uzyskaniem trybu wyświetlania obrazu w trybie 16:9 z gier odpalanych na PS2. Coś nie pasuje, ale nie wiem co. Pomocy! [...]"

Deraa, e-mail

Ankieta na forum

"Wakacje: beztroskie granie czy wypoczynek?"

W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat "Wakacja beztroskie granie czy wypoczynek?". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat 'Skończyło się buda? Wspaniale! Przed Tobą 2 - 3 miesiące laby. Jak spędzisz ten czas - nadrobisz zaległości growe, czy też wreszcie odpoczniesz od wirtualnego świata?". Zapraszam do zapoznania się z wybranymi opiniami forumowiczów.

"[...] Wakacje - okres w którym mogę nadrobić growe zaległości. Tak było od zawsze. W wakacje kończę niektóre tytuły i to nie tylko na konsole tej generacji! Drugi miesiąc jest odpoczynkiem od wszystkiego i wszystkich [...]"

Szczurak, Białystok

"[...] "Wakacje to okres grenia" - dla mnie to kpina!!! Dlaczego? Odpowiadam: gram przez cały bity rok, bez granic umiaru, więc nie uważam, żeby wakacje przynajmniej dla mnie były okresem growym! Odpoczynkiem - owszem! Wakacja to okres beztroskiego grania i wypoczynku zarazem! Wszystkiego po trochu. [...]"

Luis de Souza Deco, Bydgoszcz

"[...] Oj, trzeba trochę nadrobić zaległości. Przez ostatnie 2 miesiące nie miałem ze dużo czasu na granie. Nie oznacza to, że mam zamiar grać przez całe wakacje. Trzeba wyskoczyć gdzieś na dyskę, nad wodę albo po prostu na kochaną ławkę przed blokiem. Pogram w wakacja, ale z umiarem [...]"

???, ???

"[...] Jak nigdzie nie wyjadę to gram, a jak wyjadę to nie biegam po wiosce szukając automatów, tylko zaliczam sobie relaks, błogie nicnierobienie. Ale to bywa tak rzadko, że nawał sem w to nie wlarzę) [...]"

Diabeu, ???

"[...] Z jednej strony mam ochotę pograć w gry na która nie miałem czasu w roku szkolnym, a z drugiej chcę bawić się z kumplami... No i ostatecznia wychodzi na to, że w dzień są znajomi, a w nocy gry. Hmm... tylko snu mi brakuje [...]"

Gngon, Piotrków Trybunalski

"[...] W wakacje staram się trzymać jak najdalej od giar. Wyjeżdżam w miejsca, w których nie ma konsol, całymi dniami szwendam się po mieście ze znajomymi, byle tylko nie dorwać jakiejś konsoli. [...]"

Arik, Poznań

"[...] Wakacje to spoko czas, żeby złapać jakąś pracę i zarobić kasę na zimowe granie. I właśnie tak zamierzam ja spędzić (Xboxie nadchodzę!) [...]"

Siara_Iwj, Rzeszow

"[...] Ze względu na przymusowy odpoczynek i niemożność chodzenia (złamana kończyna), wykorzystuję wolny czas na zaległości w granlu, filmach, książkach. Jednakze uważam, za wakacje powinno wykorzystywać się maksymalnia na poznawanie nowych miejsc, ludzi itp., a nie na granie. [...]"

Danilo1972, Kłodzko

"[...] Wolny czas wypełnię odpoczynkiem, ale to nie znaczy, że zrezygnuja z granie, bó w świecie konsolowym nie ma wakacji, i jeśli chcesz być na bieżąco - musisz grać. [...]"

???, ???

"[...] Dla mnie wekacje są okresem growej beztroski. Wieszcie mam czas ne tytuły odkładane w roku szkolnym. Dodatkowo odświeżem jeszcze kilka sterszych gier. Krótko: nie mam od czego odpoczywać, bo dobrych gier nigdy za wiele (a w roku szk. czasu nie ma) [...]"

Łukasz, Warszawa

"[...] Wakacje czy nie - jeden pies. Gram 365 dni w roku. Święta, dni powszednie czy długie "łyk-endy". Dla mnie to zadna

Koperty nadesłali: Bartek Krupa, Bartek Lubacki, Bogumił Machyła, Diana Kurzyńska, Kaśnowski Łukasz, Maciej Wolny, Małgorzata Jakubowska





PCHLI TARG

Chcę zakupić oryginalną grę na PSX o pt. HARVEST MOON: BACK TO THE NATURE. Cena nie gra roli. Może też być na PS2, cena również nie gra roli (tylko bez przesady). Tel. 0604 201 224, po godz. 18:00.

Sprzedam konsolę PS2 (przerobioną Hyper 2) + 2 pady + gry + Memorka PS2 i PSX + liczne akcesoria. Kontakt: shino_kun@op.pl, tel. 0602 382 045. Dawid (Kraków).

Sprzedam MAX MEMORY 16 MB (firmy DATEL) do PS2 (za 85 zł) i będzie mało używanego Dual Shocka 2 (za 85 zł). Ew. komplet za 160 zł. Tel. 0506 713 667.

Hm... niewiele napisałeś, np. nie podałeś podstawowej informacji - jaki telewizor posiadasz [Ś jasna, pewnie wtenczas byś wiedział]. Spróbuję jednak troszkę poświrować [Ś teraz przynajmniej nie ściemniasz.], starając się postawić diagnozę "po omacku" (jak większość lekarzy, którzy o ojcu medycznym z wyspy Kos- Hipokratesie mianowicie - słyszeli raz w życiu). Konsola PlayStation 2 oferuje możliwość przestawienia "w opcjach" trybu generowania obrazu z 4:3 na 16:9, jednak takie rozwiązanie nie gwarantuje pełnoprawnego Widescreen w grach, nawet w przypadku wyprowadzenia sygnału za pomocą kabla RGB. Ot, telewizor nie odbiera sygnału jako Widescreen i należy zapodać opcję Zoom (opcja S-Zoom, implementowana w nowych modelach odbiorników, daje dodatkowo m.in. możliwość dokładnego przesuwania obrazu, niczym w monitorach komputerowych). Niestety, jest to rozwiązanie mało satysfakcjonujące, gdyż oferuje standardowy obraz 4:3 rozciągnięty na pełny ekran (tak właśnie postępuje się, aby na TV oglądać zwykłe programy "z paskami" na pełnym ekranie. Natomiast jeśli dana gra ma wbudowany tryb 16:9 (do wybrania z poziomu GRY, nie menu konsoli! Na przykład GRAN TURISMO 3), w takim przypadku po wybraniu w grze 16:9 i w menu konsoli 16:9 - dodatkowo zapodanie funkcji Zoom w TV spowoduje deformację obrazu (zostanie wyciągnięty do góry niczym na klasycznych, oldschoolowych westernach z Kirkiem Douglasem lub Johnem Wayne'em). Wystarczy więc włączyć tryb Widescreen w TV (ew. opcja Auto), aby wszystko grało jak w zegarku - obraz rozciągnięty na boki (pełnoprawny Widescreen w grze - sama radość, aczkolwiek trzeba się przyzwyczaić, podobnie jak do oglądania programów telewizyjnych w takiej konfiguracji). Może pomoże...

PECETOWI EKSPERCI

"[...]W pewnym PleCowym piśmie kumpel wyczytał, że w PS2 jest projektor wbudowany. Pisało tam, żeby zdemontować tylną część obudowy konsoli by rzucała ona obraz na ścianę - co prawda nienajlepszej jakości, ale zawsze coś. Możecie to sprawdzić? [...] Adam B., Jastków

Myszaq: Jasne. Dodatkowo w co drugim modelu PS2 zamiast tego projektora pod klapką siedzi łysy murzyn i nawala bambusową pałą, jak tylko tam zajrzysz. Stary - albo czytasz jakieś wybitne pismo, albo to był numer kwietniowy. Projektor to wydatek rzędu 10 tyś złotych (słabej klasy).

LATA

"[...] Elo HIV! Piszę do Ciebie, żeby opowiedzieć jak z wielkim odechciewa mi się grać. Kiedyś, jak jeszcze byłem małym brzdącem (dokładnie 6 lat), dostałem moją pierwszą i najlepszą konsolkę - PSX. Gier miałem od groma i przy każdym odpaleniu jakiejś płytki wpadałem w trans giercomaniaka (ładnie to ująłem). Mogłem tak siedzieć przed telewizorem choćby 15 godzin bez przerw dłuższych niż 2 minutki na załatwienie spraw w WC. To były piękne czasy, która niestety już przeminęły. Konsolę sprzedałem i czekałem, aż uzbieram na PS2. Nareszcie mi się udało. Byłem cholernie szczęśliwy z tego powodu, ale w końcu zacząłem się niepokoić. Gdy szarpałem jakąś grę, nie odczuwałem już takiej podniety jak kiedyś, przy Szaraku. Czasem nawet wybierałem pieca, a nie Czarnulkę. To wszystko zdawało mi się dziwne. Myślałem o tym długo, aż wreszcie doszedłem do wniosku, że wyrosłem z gier (chociaż mam dopiero 14 lat). Popykuję teraz z lekkim uśmiechem na twarzy w nowości na PS2 i czekam, aż wyjdzie cud-konsola PS3! Może wtedy mój zapał do gier wzrośnie do maksimum i znowu będę poczciwym, starym giercomaniakiem! []"

???, Józefów

W czym, Twoim zdaniem, gry na PS3 będą lepsze niż te na PS2? Wygląda że liczysz na to, iż gry na PS3 oczarują Cię grafiką. A skoro tak podchodzisz do tematu... cóż, zamiast "giercomaniakiem" jesteś raczej zwykłym burakiem (nic osobistego).

SNY I PSYCHOANALIZA

"[...] Śnito mi się dziś nowe GTA! Co w niej było? Otóż była tam grupa 3 popaprańców: stary, doświadczony snajper (szefu), facet od "mokrej roboty" (to nim się steruje, przynajmniej w tym urywku w którym brałem udział) no i laseczka-kieszonkowiec. W tym momencie który mi się przyśnił wykonywałem jakiś arcytrudny trik mający na celu dostanie się na szczyt pewnego wieżowca, na którym to znajdował się basen (z laskami). Sposoby dotarcia tam były dwa: albo wjazd jakimś szybkim wózkiem po ścianie (co mi nie wyszło) albo wykorzystanie błędu gry. Otóż podczas jednej z misji snajper musiał ostrzeliwać się z pewnego okna. Należało przezeń wyskoczyć, aby zamiast spaść na oszklony dach znajdujący się poniżej, cudownie dofrunąłem do ww. wieżowca z basenem []"

Tomasz "Szen!" S., Kluczbork

roznica. Chociaż w wakacje pojawiają się przeszkody od których jestem wolny w roku szkolnym'. Np. kobieta wymownie spoglądająca za okno, gdzie świeci słonko (no, może nie w tym roku), planująca wyjazd nad morze lub Mazury na przekór zalegającej przed telewizorem górki gier opisanych. "Do zagrania. Pilne!" [...]" Whitesand ???

"[...] Te wakacje będą wyjątkowe. Mam zamiar zagrać na świeżym powietrzu. Planowane combo: przedłużacz + TV + konsola + dwa pady + skrzynka chmielu i jazda! Przy okazji człowiek się zrobi "na muzina". W końcu wakacje to wakacje, więc grać i bąki zbijać!!! []"

Sojer, działka u babci :)

Po wakacyjnej lebie, wypoczęty i rozluźniony zabrałem się do czytania zalegającej korespondencji. Mina szybko mi zrzedła. Tym razem bonus - kilka "rodzynów" telefonicznych (tfu, Aneta)! [] Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).☐ [hiv]

■ "HIV, mam problem. Co radzisz?"

■ "Piszę do Ciebie, bo chciałbym w niedalekiej przyszłości zwiedzić targi E3 w Londynie"

■ "czy jest szansa na pracę u was"

■ "Dzień dobry Hiv! Chciałbym Ciebie o coś poprosić... Nie posiadam konsoli, ale mam amigę 500. Chciałbym Cię poprosić byś przysłał mi jakieś gry na amigę. Jeśli byś mógł to zrobić to poprosiłbym o: Cannon Fodder 1/2, Sim City 2000... lub coś co wg Ciebie jest godne uwagi. Wzamian mogę przysłać: Pinball Fantasy, Flesh Back PL, SpeedBall II, Sim City 1000 Turrican III, Apydya, International Karate, Statki, okręty i kilka innych. Oczekuję z niecierpliwością!!!"

■ "Mam do Ciebie HIV ogromną prośbę. Czy czarnulka ma w Polsce dystrybutora??? To jest zasadnicze pytanie które mnie od dłuższego czasu męczy. Pozdrowienia dla całej redakcji. Smaj cie się..."

■ "Jeszcze raz proszę Cię Hiv o jakąś nagrodę najlepiej grę bo wiesz już z poprzedniego listu jak stoję w tym temacie. Trzy listy napisałem, na pewno jeden opublikowałeś i proszę Cię bardzo o nagrodę!"

■ Rodzyny telefoniczne: 1) "Chciałem zamówić numery archiwalne PE, ale czy mi nie zrobicie wałka?"; 2) "Dzień dobry, prenumerata?", 3) "A czy jest inna instytucja, która też wydaje opisy?"

GigaTest

cz.4/6

poziom: MEDIUM



Zaczyna się hardkor, mol Drodzy. Podejrzewamy, że będzie ciężko o maksimum punktów, tym bardziej, że po sprewdzeniu całej pierwszej części GT komplet zgarnęły tylko 3 osoby (wielu z Was siedzi im na ogonie z 1 - 3 pkt. straty), z ktorych jedna otrzyma negrodę cząstkową (pilot DVD i Multi-Tap). Na odpowiedzi tej edycji czekamy do 1 września.

PS. W ostatnim odcinku wkradła się mała nieścisłość - w kuponie pojawił się inny termin (wczesniejszy) podsyłania odpowiedzi, aniżeli ten podany na początku, we wstępie. Honorujemy oczywiście oba (1 sierpnia jest ostatecznym terminem). Przepraszamy za ew. komplikacje.

1. KILu. Jaką nazwą określamy oryginalny "system operacyjny" Xboxa?
A. EvolutionX
B. dashboard
C. Windows
D. po prostu "menu"

2. KILu. Na GBA działają gdy z klasycznego GB ponieważ...
A. ...GB jest emulowany przez procesor GBA
B. ...w GBA zamontowany jest procesor GB
C. ...procesor GBA jest kompatybilny z tym z GB, tylko szybszy
D. GBA nie pozwala na uruchamianie gier z GB

3. KILu. Ile wentylatorów posiada kazdy Xbox?
A. 1
B. 2
C. 3
D. zalezy od werji konsoli

4. KILu. W kultowego DOOMa nie zagramy na...
A. nowoczesnym telefonie komórkowym
B. cyfrowym aparacie fotograficznym
C. konsoli Sega Nomad
D. PlayStation

5. Koso. Pierwsza część jednej z wymienionych niżej serii nie ukazała się na ZADNĄ konsolę. Jaka to seria?
A. Splinter Cell
B. Hitman
C. Final Fantasy
D. Tomb Raider

6. Koso. Ne które konsole ukazała się pierwsza gra z serii Metal Gear, pod tym właśnie tytułem?
A. NES i MSX
B. SNES i Sega MegaDrive
C. PSX i Sega Saturn
D. 3DO i Atari Jaguar

7. Koso. Jaka kapela muzyczna uzyczyła swego wizerunku w jednej z miejscówek w TONY HAWK'S UNDERGROUND?
A. KISS
B. Iron Malden
C. Makowiecki Band
D. Aerosmith

8. Koso. Jak nazywa się pani uzyczająca głosu postaci Rikku w FINAL FANTASY X-2?
A. Hedy Burress
B. Cree Summer
C. Paula Tiso
D. Tara Strong

9. Torba. W tej grze można m.in. zagrać w mini-gierki o tytułach Bob-omb Breakers, Thwomp's Backroom Ball, Cheep Cheep Sweep i Manta Rings. O jakiej grze mowa?
A. Mano Party 4
B. Super Monkey Ball
C. Sonic 2
D. Super Monkey Ball 2

10. Torba. Zanim Luigi pojawił się oficjalnie w grze NINTENDO w roli brata Mario, słynny hydraulik miał jednego krewniaka. Jak brzmiało jego imię?
A. Gino
B. Franz
C. Rufio
D. Stanley

11. Torba. Z jakiej planety pochodzi Ratchet (RATCHET&CLANK)?
A. Novalis
B. Kerwan
C. Pokitaru
D. Veldin

12. Torba. Jak nazywa się człowiek odpowiedzialny za stworzenie GameBoya?
A. Shigeru Miyamoto
B. Fusajiro Yamauchi
C. Gunpei Yokoi
D. Hiroshi Imanishi

13. Torba. Jak nazywa się miecz z którym zaczyna przygodę Dante w pierwszej części DEVIL MAY CRY?
A. Demon Sword
B. Force Edge
C. Alastor
D. Devil Edge

14. Ścieżka. Ta szjatycka "maszynka" pozwalała odpalać piracki soft na konsoli Nintendo 64
A. Rumble 64
B. NinHack
C. Doctor 64
D. Project Reality

Sponsorem GigaTestu jest firma:



CYBERTOWY SKLEP KONSOLOWY
MAD GAMES
JEDYNE TAKIE ZAPLECZE
gry konsole akcesoria
PS2 GAMECUBE XBOX GBA

15. Ściera. Z jakiej konsoli pochodzi pad którego detal widać na zdjęciu?



A. MegaDrive
B. Jaguar
C. Master System
D. Genesis 3

16. Loki. Które z poniższych oznaczeń nie jest oznaczeniem modelu PlayStation 2?
A. SCPH-18000Ti
B. SCPH-30001R
C. SCPH-10000
D. SCPH-32004R

17. Loki. Który z poniżej wymienionych Pokemonów nie pojawił się na GB, ale ne jego następcy - GBA:
A. Sepphire
B. Red
C. Yellow
D. Blue

18. Loki. Dziewczyna towarzysząca Ryo Hazukiemu w Shenmue 2 to
A. Mayumi
B. Joy
C. Nozomi
D. Ivy

19. Star. Który z podanych niżej bossów NIE występuje w BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER (PS2)?
A. Faustus
B. Dover
C. Cupid
D. Tantra

20. Star. Która z podanych niżej lokacji występuje w grze GOLDEN SUN (GBA)?
A. Kurok Valley
B. Mt. Pyre
C. Kudik Peaks
D. Mogall Forest

21. Kujot. Recenzja której gry nie pojawiła się na łamach PE?
A. Ark of Time
B. Aqueman
C. Rock'n'Roll Racing 2
D. VS

22. Kujot. Bohater której gry gościł przed laty w popularnej grze na platformach 16-bitowych?
A. Fade to Black
B. Oddworld: Abe's Oddysee
C. The Mark of Kri
D. Ghosthunter

23. Playman. Gra Surfroid nosi w systemie NTSC tytuł
A. Surfing H30
B. Surf Riders
C. The Suffering
D. Wakeboarding Unleashed

24. Playman. Prace nad którą z gier zapowiadanych na PS2 zostały wstrzymane?
A. Fear Effect. Inferno
B. Batman and Slim
C. Shadow of the Sun
D. World's Scariest Police Chases 2

25. Playman. W której z gier nie kierujemy duetem bohaterów?
A. Jak & Daxter
B. Sly Cooper
C. Whiplash
D. Ratchet & Clank

26. Playman. Która z gier nie pasuje do pozostałych?
A. Aces of the Air
B. FireBlade
C. Lethal Skies
D. Secret Weapons Over Normandy

27. Playman. Z jakiej gry pochodzi ten oto screen?



A. Atlantis III: The New World
B. Dino Stalker
C. Sphinx and the Cursed Mummy
D. Fugitive Hunter

28. Kali. W której z niżej wymienionych gier nie odnajdziemy żadnego polskiego akcentu?
A. Glass Rose
B. Front Mission 4
C. Onimushe 3
D. Sulkoden 2

29. Kali. Kategoria - słynne osoby. Hideo Kojima, Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki - tych panów chyba nikomu nie trzeba przedstawiać. A kto jest najbardziej wyróżniającą się i utalentowaną osobą w firmie KOEI?
A. Hajime Nakatani
B. Kou Shibusawe
C. Wacek Marynarz
D. Moru Iwetani

KUPON GigaTest cz.4

Wypełnij, wytnij i wyślij do 1 września

	A	B	C	D		A	B	C	D
1	☐	☐	☐	☐	16	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	17	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	18	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	19	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	20	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	21	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	22	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	23	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	24	☐	☐	☐	☐
10	☐	☐	☐	☐	25	☐	☐	☐	☐
11	☐	☐	☐	☐	26	☐	☐	☐	☐
12	☐	☐	☐	☐	27	☐	☐	☐	☐
13	☐	☐	☐	☐	28	☐	☐	☐	☐
14	☐	☐	☐	☐	29	☐	☐	☐	☐
15	☐	☐	☐	☐					

CZYTELNIE: nazwisko

imię

miejscowość

Sponsorem GigaTestu jest firma:

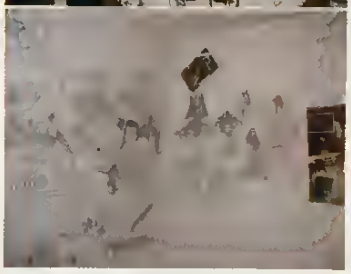


CZELTOWY SKLEP KONSOLOWY
mad games
JEDYNE TAKIE ZAPLECZE
gry konsole akcesoria
PS2 GAMECUBE XBOX GBA

HC ROOM CZYLI... POKÓJ GRACZA!!!

HIV: Cieszy mnie fakt, że nie słabnie zainteresowanie niniejszą rubryką. Zgłoszenia otrzymuję od Was na bieżąco i mam w czym przebierać. Przepraszam przy okazji wszystkich zainteresowanych, że nie publikuję ich prac, ale dysponuję ograniczonymi zasobami miejsca, więc... uzbrójcie się w cierpliwość. Tytułem ciekawostki wspomnę, iż na dziś dzień w kolejce czeka ponad 40 pokojów! Pozdro!





▲ "Podsyłam zdjęcia mojego kącika. Może nie jest to Kaplica Sekstyńska Michała Anioła, ale napracowałem się nie mniej niż on. Kocham grać i tylko to się liczy!!!" - naskrobał Tomek z Gdyni. Jego malunki robią wrażenie, hm? Tomku, teraz szybciutko naloż kolorek, cieniowanie, naturalne refleksy,) Się czeka!



▲ "To jest moje królestwo grzechu warte:)" - napisał Axxon. Generalnie daruję sobie komentarz. No, nie licząc tego, iż w mailu zabrakło adresu, więc negrode przepadła. Ehehehe!





▲ "Czesc, mam na imię Maciek. Mam 20 lat, studiuję. Jak widać jestem zdeklarowanym fanem SONY, więc PS2 i PSOne są w mojej kolekcji na pierwszym miejscu ex aequo (...) PS2 była dla mnie przełomem, gdyż dzięki niej zanurzyłem się we wspaniały świat **dywydy**. Dzięki temu mogłem rozwijać moją fanatyczną pasję horrorzastą. (na dod. zdjęciu widać moją kolekcję ulubionego horroru - "complete with maczeta, modelinowy Jason od mojej dziewczyny) i OST z części 6 - Alice Cooper') i nie tylko. Mam nadzieję, że wszystkim spodobała ta krótka wizyta w moich 4 scianach' - napisał Maciej Panasul z Łodzi. Cóż mogę dodać? Wygląda na to, że jesteś nie lada entuzjastą (wynike to z części, której nie opublikowałem z przyczyn oczywistych) - brnij w tym kierunku, wszek dobrze mieć konika. Pozdro!



▲ "Witam serdecznie, przesyłam zdjęcie mojego królestwa. Składa się ono z dwoch pomieszczeń: 1. room - moich dzieci (dwóch chłopaków: 8 i 3,5 roku) zepalonych Graczy, tek jak ja (to zdjęcie z PC i Xboxem, bardzo lubię spędzać tam z nimi czas - ucieczka od żony itp. Poza tym, na zdjęciu nie widać, ale jest tam Neostrada 512, no i krolestwo XBC), 2. room - to inny room, dla samotnego Gracza - nocnego. Królestwo kosztowało mnie wiele wysiłku, ale warto było - lubię grać, ucieczka od pracy itp. Jak długo gram? Długo - od szkoły średniej (ZX Spectrum), a obecnie mam 36 lat i jestem przykładem starego lamera, którego jednak granie nie zepsuło, bo nadal są wazniejsze rzeczy w życiu od grania" - napisał Jarosław Markowski ze Złotowa. Jarku, ze poświęcenie i krzewienie idei grania wśród własnych dzieci przyznaję Ci nagrodę. (...) PS. Więcej takich lamerów!

UWAGA!!! W związku z próbami przechytrzenia mnie, wprowadziłem regułę dotyczącą zdjęć nadsyłanych do HC ROOM. Aby zapobiec kantom (publikacje z Netu), na zdjęciu obok sprzętu itp. musi się znajdować choć jeden numer PSX EXTREME lub PORADNIKa EXTREME. Trwam w postanowieniu. Lotez interesujące prace bez PE odrzucam (...) Z uwagi na zasyp mailow, w przypadku wysyłania zdjęć drogą elektroniczną (preferowaną) proszę o wpisanie w temacie hasła-klucza: HC ROOM. Dziękuję serdecznie - ułatwi mi to pracę. Zdjęcia, najlepiej w formie elektronicznej, podsyłajcie do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redakcji (patrz "stopka redakcyjna") z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zapominajcie o podaniu namiarów (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania). Do dzieła!

Myszaq Ja rozumiem, że gry mogą się przyśnić (co ciekawe najczęściej ludziom śnią się wyścigi) ale żeby przyśniła Ci się gra z bug'iem (błędem) to już wyższy level Tylko czekać jak podczas snu zacznie Ci rwać animacja, albo w ogóle się zawiesisz "Przestań podglądać swoją siostrę jak tłucze kotlety" - jak doradziłby Ci Freud



Michał Sowicki z Krasnika

LAĆ HIV'A!

"[..] HIV, Ty jesteś kawał zgryźliwego sku***ela. Czytam Twoje komentarze do listów i Ty się prawie każdego czepiasz, nic Ci nie pasi - to źle, ty użyj mózgu, ty debilu, ty ćwierćmózgu itp Ty jesteś straszny brutal, łajdak i łobuz! Chłopie, jak byś był moim znajomym i byś się mnie tak czepiał, to bym Cię prał za trzy razy dziennie Strach do Was pisać HIV bandyta:). [..]" Bobas, ???

Trudno, taka praca,:) Hiehie! Ale to chyba lepsze niż np ściąganie długów lub dymanie jako komornik, nie?

WITAMY W RZECZYWISTOŚCI!

[..]Gdy dostałem GTA VC to za pierwszym razem grałem około 14 godzin Byłem tak podrajcowany gierką, że kiedy późnym wieczorem wyszedłem na spacer zpsem i podszedłem akurat do Fiata 126p to przyszła mi ogromna chęć pociągnięcia za klamkę i ruszenia przed siebie (..) Gry umożliwiają nam urzeczywistnienie swych, bardzo często skrywanych, marzeń! [..] Rafał, Katowice

Myszaq Dobrze że Cię do jakiejś wojskowej jednostki nie wysłało, bo byś pewnia czołg zaczął obmacywać, albo coś ... A swoją drogą - czy choćby tego, czy nie - gry oddziaływają na nasze życie Ja np wczoraj po skończeniu tekstu o nowym SILENT HILL (było już mocno po północy) poszedłem do łazienki i przez chwilę naprawdę stałem w drzwiach, zastanawiając się czy tam wchodzić, czy nie i czy zaraz pęknie ściana i pojawi się portal Byłem zmęczony do tego mam białe kafelki bardzo podobne do tych pokazanych w grze ale to żadne tłumaczenie ... Coś tam widocznie za świata gier przekłada się na rzeczywistość. Uważajcie więc w co gracie, ghe, ghe!

REKLAMY W TV

"[..] Cze HIV! Zamiast pisać wstępy jak na j polskim, walę prosto z mostu. Otóż, co mnie gryzie od roku jestem posiadaczem PS2 ('smile od ucha do ucha), gram w gry sportowe (PES2) oraz RPG Niedawno siedl mi TV, ale to juz inna sprawa Zadam Ci pytanie DLACZEGO W TV NIE POKAZUJĄ REKLAM KONSOL ORAZ GIER NA NIE? Przepraszam, jedna reklama PS2 z sępem oraz kiedyś GRAN TURISMO przed meczami. Przecież niektórzy nie wiedzą, co to jest konsola! Dam przykład Mam sąsiada posiadającego piec Przekonałem go do konsoli ale jest jeden mały problem jego starsi Wolą kupić DVD i założyć synkowi Internet niż kupić PS2 Chłopak uzbierał nawet 200 zł, e oni dalej swoje Gdyby coś było reklamowane w TV, to by się chłopak już cieszył za świątyni', a tak nic! Przecież ciemna masa ludzka musi się rozwijać w odpowiednim kierunku, a nie oglądać tylko 'ślizgacze' (zboczeńcy) Więc nie ociągaj się HIV, tylko pisz jakąś petycje do naczelnego TV, by coś z tym zrobił. [..]" Skols Nowa Sól

i czasopisma)

PROŚBA

[..] Czy moglibyście po ukazaniu się numeru przesłać mi redakcyjne PS2? Na kilka dni, jak będziecie mieć przerwę w pracy Ja oczywiście później odeślę Chodzi o to, że mam tylko starego PSXa, e chciałbym choć na kilka dni zobaczyc nową generację gier Przyślijcie mi też MGS2, ISS PRO, TEKKEN4 ...Please! [..] Jurek S , e-mail

Myszaq Luzik. Ajuwyśle Ci do tego swoją sportową furę - w końcu pewnie śmigasz na rowerze Napisz może też do jakiegoś banku, że w portfelu masz stare nieciekawe banknoty (10 20zł) i niech przyślą Ci ich nowsze wersje (100, 200zł) A powaznie - bardzo byśmy chcieli, ale co zrobić... Do Billa Gates a nam daleko

"CZAPA"

"[..] Pewnego razu opowiadałem mojemu koledze o grze MANHUNT - o brutalności, combosach itp On na to "Ese, to pewnie jakaś kicha czy coś?" Ja mu tłumaczę, że gra jest spox. ...ale on nadal swoje Następnego dnia przychodzi "podjarany" i mówi, że MANHUNT jest coolerski Wiedziałem, że gra mu się spodoba..., ale nie przypuszczałem, że do tego stopnia! Ten głąb "założył" kolezance jednorazówkę, niby na żarty, no cóż. (..) PS Niedługo wychodzi PUNISHER - chyba mu nie pokażę). [..]" Pipi z Nysy

Ale jaką jednorazówkę ze skrzydełkami czy zwykły proszek?

DŻIZAS KRAJSTI

"[..] (H Zachowano oryginalną pisownię) Pisze do ciebie Tomku ponieważ mam do ciebie dwie prozby Najpierw ta madrzejsza P Według mnie powinienies pisac bardziej "dorosłe" gry Bo te co z recenzjowales np Puyo Pop Fever Mailce czy Pitfall sa , Idiotyczne Ale to jest twoja sprawa jakie gry recenzjonujesz Druga prosba Chciałbym dostac "prace" w waszej redakcji Bylem juz w jednej redakcji (www ***** pl) Napilem jedne recenzje, kilkadziesiat newsow i jedna zapowiedz wiec mam trohe doswiadczenia Wiem o tym ze jest GigeTest I w nagrode dostaje ale GaCka i dostanie sie prace w PSX EXTREME ale je niestety nie mialem przedtem z ktoregos Gena (PS,DC czy N64) i nie umiem odpowiedziec na pytanie na temat gier z tych platform co wymieniłem Obecnie mam PS2 ale nie długiej przyszlosci byc moze bede miał GC lub DS Mam nadzieje ze rozwazycie ta propozycje I dacie mi szanse w "extremie" zebym mogł pisac newsy czy zapowiedzi Pozdrowienia dla Całej Redakcji [..]" Rafał e-mail

Bez komentarza

PGR LPR SLD-UP PKP?

"[..] W ostatnim numerze PE pisaliście o PEGI i USK Akurat mam ciekawą rzecz na opakowaniu RATCHETa 2 - jest napisane że od lat +3 i znaczek PEGI, a na płycie USK i od 12.. Z kolei na JAK II - PEGI znaczek od 12 i na płycie też USK i od 6 Jak to może być, że na opakowaniu jest logo PEGI, a na płycie USK??? [..]" ???, e-mail

Dżujo Nie do końca RACHET 2 i JAK 2 zostały wydane na terenie Europy w wersjach 'multilanguage' dlatego na opakowaniach mają zarówno adnotacje PEGI jak i USK SONY i USK idą na łatwiznę - dostarczają pudełka z dwoma certyfikatami Wyższa adnotacja od USK na RATCHECIE 2 nie dziwi (mamy bronie, strzelanie etc) JAK 2 otrzymał mniej, bo tak ustalilo sobie USK Występowanie obu certyfikatów nie wyklucza się, np w Hiszpanii lub Holandii obowiązuje PEGI, a w Niemczech USK - to tyle

ZBYCHU - CHŁOPAK NA ZŁOTO

"[..] Zbychu spod dziewiątki mówił mi, że ma srebrną Plejkę dwójkę Mówił również, że ona jest ze srebra Czy on mnie kłamał? [..]" Devil, ???

Oczywiście, że nie kłamał. Kto wyczaił klimat, ten zaopatrzył się w "srebrną" Czemuś Ostatnimi czasy na Jasnej Górze sprzedawane są podejrzane, pewnikiem wytapiane w garazach krzyżyki W związku z tym pewien zacny kapłan w przypływie złości, fundnął sobie Maybache

WAKACJE Z GWIAZDAMI

Cykliczna impreza z udziałem gwiazd kina, estrady i sportu.

27 lipca oraz 10 i 31 sierpnia

będzie można zaobserwować niecodzienne zjawisko!
Turniej gry w kręgle! Czekają nagrody i niespodzianki!

Możesz zagrać turniej z gwiazdą ulubionego serialu, estrady lub spotkać się z ulubionym sportowcem Zaproszone gwiazdy: Nastula Paweł (judoka), Sypniewski Marian (florecista), Supron Andrzej (szermierka), Włodzimierz (zapaśnik), Stanisła...



Warszawa
Bowling Center w Galerii
Godzina 15.00.

Zapraszają: radio KOLOR 103 FM, magazyn LOL, PSX EXTREME i BOWLING CENTER wraz GALERIA MOKOTÓW i JOCO COSMETICS.



DVD NEWS

George Clooney i Matt Damon zagrają razem w szpiegowskim a tajemniczym tytule "Syrinna". Wielką się oni w agentów CIA kończących swoje działania na wschodzie Europy, a jednocześnie przyczyniających się do powstania tam terrorystycznych bojówek. Historia oparta na autentycznych dziennikach pracownika amerykańskiego wywiadu. Za scenariusz (a także ewentualnie reżyserię) odpowiada Stephan Gaghan, twórca skryptu do oskarowego "Traffic". [myq]

Po zaciekłych rozmowach Sharon Stone w końcu dogadała producenta oraz studia filmowe i powstanie sequel "Magicznego instynktu". Sharon zapowiedziała też, że nie będzie miała jakichkolwiek oporów przed scenami mocno rozbieranymi (babka mimo wieku w końcu trzyma się fenomenalnie). Scenariusz jest już gotowy.[myq]

Będzie "Terminator 4", będzie i "Terminator 5". Cieszy się czy płakać? Za bezpośrednią kontynuację ponownie odpowiada Jonathon Mostow (reżyser "trójki"), natomiast w sprawie części piątej producenci rozpoczęli już rozmowy z Jamesem Camronem. "Terminator 4" skupi się na pokazaniu futurystycznej bitwy ludzi z maszynami i misji mającej uniemożliwić im wysłanie w przeszłość cyborga-zabójcę (a może "złego Arniego" z części trzeciej). Odnośnie następnego sequela nie wiadomo nic, bowiem jeśli Cameron wyrazi zgodę, to on nakreśli główną oś scenariusza. Nie ma też ostatecznego stanowiska kto miałby zagrać nowy, inny model Terminatora. Prawdopodobnie będzie to wrestler i aktor Dwayne "The Rock" Johnson. W części piątej pojawi się też epizod dla Arnolda Schwarzeneggera, który tym gestem wprowadzi na scenę swojego następcę. [myq]

26 lipca rusza akcja Alfabet Multikina, w ramach której wyświetlonych 47 najlepszych filmów ostatnich miesięcy, m.in. "Piraci z Karaibów", trylogia "Władca Pierścieni", "Equilibrium" czy "21 Gramów". Harmonogram Alfabetu jest zamieszczony na stronie www.multikina.pl/index.php/alfabet (dla Szczecina) i ../alfabet (dla Warszawy). Bilety na filmy można już wygrywać w konkursie w portalu kinkina.pl. Wyraszamy! [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:





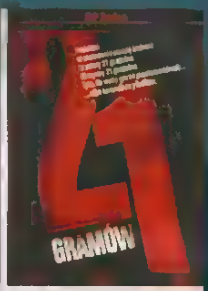


REGION DVD



MYSZAQ: Uszanowanie! Wakacje, wakacje, wakacje... Coś nam się jednak dystrybutorzy trochę pospali i w lipcu niespecjalnie wiele ciekawych premier DVD. Dlatego pozwoliłem sobie skorzystać z okazji i wrzucić do działu recenzji jeden starszy, może nie wszystkim znany film - "Pitch Black". Wyszła naprawdę udana gra zahaczająca o jego świat, więc czemu nie?! W kinach z kolei Amerykanie roztaczają swoją propagandę - "Fahrenheit 9.11". Ja tam za Bushem nie przepadam i będę się cieszył, jak kolo o takim iQ straci ten swój atomowy guzik, ale manipulacje i przeinaczanie faktów w tym pseudo dokumencie zatrważa. A kogo następnym razem Moora weźmie na celownik? Hmmm... Również drugi "Spider-Man" nie przypadł mi do gustu (a w USA widzowie szaleją). Efekty owszem, niezłe, ale fabuła, dialogi... Tandeta. I dlaczego u licha tak wszystko powoli się tu rozwija?! Za to polecam "Efekt Motyla". Ciekawe, skłaniające do myślenia kino. Tyle tyiko, że polecam wersję reżyserską (pojawi się na wydaniu DVD), gdzie pokuszono się o zupełnie inną, mocniejszą zakończenie. Fabuła tworzy tu bardziej spójną, zamkniętą konstrukcję. Co tam jeszcze? Idąc tropem kina z półki "dokument" - ostatnio na jakimś amerykańskim festiwalu pokazano film okrzyknięty "Blair Witch Project w oceanie". O co chodzi? Otóż wrzucono grupkę aktorów do wody, postraszono rekinami, potrzymano tak przez kilka dni i uwieczniono ich reakcje. Później dokręcono sceny z prawdziwymi żarłaczami (przy udziale zawodowców), całość zmontowano, by pokazać jak zagubieni rozbitkowie panicznie walczą o życie. Wygląda podobno realistycznie. No to miłego wypoczynku nad morzem, ghe, ghe!☐ [myq]

21 GRAMÓW / 21 GRAMS



To jeden z tych filmów które na długo zostają w pamięci. Po prostu poruszają. Brak w nim efekciarstwa, jest za to całe gama emocji. Jest też w sumie średnio złożona historia, która przez sposób opowiedzenia (tasowanie chronologią, łączenie poziomie niezależnych wątków) staje się skomplikowana i wciągająca. Tak właśnie wygląda "21 Gramów". Naturalistyczny sposob prowadzenie kamery, słabe oświetlenie, świetna gra aktorska nadają mu bardzo autentyczny charakter. Jest w tym coś ze stylistyki dokumentu. Całość przedstawia losy trzech ludzi, którzy przez tragiczny wypadek samochodowy wchodzą w życie innych. Jedni coś tracą, inni zyskują. Nad każdym z nich wisi jednak brzemię winy, nadziei i chęci przetrwania. Sean Penn w roli przygaszonego śmiertelną chorobą wykładowcy sprawdza się znakomicie. Z jego postaci bije cierpienie a później dziwny, nagle odnaleziony zapał. Również Benicio Del Toro w roli byłego kryminalisty poświęcającego się religii sprawdza się znakomicie. Koło gra oszczędnie, ale bardzo przekonująco. Trio zamyka Naomi Watts (babeczka od "Kręgu"), która łączy losy obu mężczyzn. Ciekawe jest też znaczenie tytułu - owe "21 Gramów" to różnica w ciężarze ciała przed i zaraz po śmierci. Samo wydanie DVD zostało pozbawione jakichkolwiek dodatków, co z jednej strony martwi, z drugiej natomiast wkomponowuje się w klimat historii. Po jej poznaniu po prostu nie będziesz miał ochoty na wyjaśnienia czy gegi. Za to na myślenie - jak najbardziej ☐ [myq]



Najciekawszy moment: konfrontacja w motelu, zakończenie
Dodatki: brak

FILM 8

dystrybucja: SPI
reżyseria: Alejandro Inarritu
występują: Sean Penn, Naomi Watts, Benicio Del Toro, Danny Huston, Carly Nahon
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: dramat
czas trwania: 125 min

MIĘDZY SŁOWAMI / LOST IN TRANSLATION



Sofia Coppola, córka genialnego ojca, próbuje znaleźć swoje miejsce we współczesnym kinie. I choć "Między Słowami" jakoś specjalnie do mnie nie trafiło (cały ten szum wokół filmu zdecydowanie mu zaszkodził - np. czemu reklamuje się to jako komedię?), to jednak odnajduję w tej historii klimat, ciekawe podejście i wyczucie reżyserskie. Historii bardzo subtelnej stonowanej a przy pewnych okolicznościach nawet nudnej - należałoby dodać. Film wymaga bowiem wczucia się w postacie, w niepewny, zagubiony sposób ich zachowania. Bob (Bill Murray) jest tutaj starzejącym się aktorem kina akcji, który ilała świetności ma za już za sobą. Charlotte (Scarlett Johansson) jest natomiast młodziutką mężatką, która tak naprawdę dopiero rozpoczyna życie. Oboje spotykają się na kompletnie dla nich obcym gruncie - w Tokio. On kręci reklamę whisky, ona kręci się po hotelu. Razem odnajdują słabe, choć tak naprawdę na niewiele mogą sobie pozwolić. I tak rodzi się między nimi specyficzna relacja. Powoli nostalgicznie, bez seksu i eksplozji. Jeśli w "Między Słowami" pojawia się jakakolwiek dynamika, to w scenach [illegible] jednak komedią nie jest. Raczej czymś z pogranicza obyczajowej historii i romansu. Dodatki również stonowane, bo tak naprawdę ograniczające się do wypowiedzi reżyserki. Cóż, mamy jakiś taki wyciszony miesiąc w tym "Regionie DVD".☐ [myq]



Najciekawszy moment: nocne Tokio, spotkanie na ulicy
Dodatki: komentarze twórców, zwiastun

FILM 6+ 3

dystrybucja: SPI
reżyseria: Sofia Coppola
występują: Bill Murray, Scarlett Johansson, Giovanni Ribisi, Anna Faris, Akiko Takeshita
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: obyczajowy
czas trwania: 105 min

PITCH BLACK / PITCH BLACK



O "Pitch Black" postanowiłem przypomnieć z oczywistych względów. To tu Vin Diesel pojawił się roli twardego kryminalisty Riddicka. Właśnie ukazała się gra opisująca jak doszło do wydarzeń z filmu, we wrześniu natomiast w naszych kinach pojawi się pełna kontynuacja (akcja rozegra się 5 lat po "Pitch Black"). Oba tytuły ochrzczono "The Chronicles of Riddick". Warto więc odświeżyć sobie prekursora całego zamieszania. "Pitch Black" to naprawdę klimatyczny, wciągający horror science-fiction. Wprawdzie już w chwili premiery (2000 rok) widać było, że nie miał specjalnego budżetu, ale nadrabiał pomysłami, całkiem ciekawymi efektami (dziś trochę plastikowymi), no i oczywiście postacią zwalistego, mającego rozjaśnione źrenice Riddicka. Dzięki temu koło świetnie widział w nocy. A tak się akurat złożyło, że statek którym go przewożono został zmuszony do lądowania na dziwnej planecie, gdzie co 22 lata zapada cholernie długa noc. I to wypadało właśnie teraz. Przy ostatnim zaćmieniu po stacjonujących tu ludziach zostały tylko kości. Rozpoczyna się więc mordercza podróż, dodatkowo podkręcana przez konflikt Riddick - łowca nagród Johns (Cole Hauser, który użyczył swojego głosu także w grze). Jeśli nie miałeś okazji sprawdzić "Pitch Black" warto zrobić to teraz. Brutalne akcje, zabawa z oświetleniem - to nadal robi wrażenie. Same dodatki DVD też pozostają bez zarzutu (polecam sprawdzić plenery w których kręcono zdjęcia). Ciekawe, co pokażą "Kroniki..." ☐ [myq]



Najciekawszy moment: rozjaśnianie mroku, przeprawa przez wąwóz
Dodatki: komentarze audio (w tym o efektach specjalnych), materiał o kręceniu filmu, informacje o produkcji, sylwetki ekipy filmowej, zwiastun kinowy

FILM 7

dystrybucja: ITI
reżyseria: David N. Twohy
występują: Vin Diesel, Radha Mitchell, Cole Hauser, Keith David
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: horror s-f
czas trwania: 110 min